Q.U.E.S.T.
Эрнест КЛАЙН
LIFE
Player 1: Фантастика для поколения геймеров!
Player 1: GL HF
ПЕРВОМУ ИГРОКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ

SHOUT
SHARE
IT

- Эрнест Клайн
  - 0000
  - Уровень 1
    - 0001
    - 0002
    - 0003
    - 0004
    - 0005
    - 0006
    - 0007
    - 0008
    - 0009
    - 0010
    - 0011
    - 0012
    - 0013
    - 0014
    - 0015
    - 0016
  - Уровень 2
    - 0017
    - 0018
    - 0019
    - 0020
    - 0021
    - 0022
    - 0023
    - 0024
    - 0025
    - 0026
    - 0027
  - Уровень 3
    - 0028
    - 0029
    - 0030
    - 0031
    - 0032
    - 0033
    - 0034
    - 0035
    - 0036
    - 0037
    - 0038

        - 0039
    - Выражение признательности
- notes
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -

Эрнест Клайн
Первому игроку приготовиться

Посвящается Сьюзен и Либби
Потому что места, куда мы идем,
нет ни на одной карте.

0000

Все мои ровесники точно помнят, где были и что делали, когда впервые услышали о конкурсе. Лично я сидел у себя в логове и смотрел мультики, и тут на дисплей выскочило окно экстренных новостей. Сообщали, что минувшей ночью скончался Джеймс Холлидэй.

Разумеется, я знал, кто такой Холлидэй. Все знали. Геймдизайнер, создавший OASIS, многопользовательскую онлайн-игру, которая постепенно превратилась в виртуальную реальность и подчинила себе весь мир. Большая часть человечества погружалась в нее ежедневно. Беспрецедентный успех OASISa сделал Холлидэя одним из самых богатых людей нашей планеты.

Сначала я не понял, с чего вдруг такая шумиха: подумаешь, миллиардер умер. На Земле есть проблемы посерьезнее. Энергетический кризис. Климатические катастрофы. Голод и нищета, в которых прозябает немалая часть человечества. Страшные болезни. Полдюжины войн. Ну, сами знаете: «...массовая истерия! Люди не способны ужиться друг с другом как кошки с собаками!» Короче, обычно новостные ленты не отвлекали народ от интерактивных ситкомов и мыльных опер, если только не случалось нечто из ряда вон выходящее. Ну, типа, появился новый смертельно опасный вирус или очередной крупный город сгинул под ядерным грибом. В общем, серьезные вещи. А Холлидэй, конечно, был человеком знаменитым, однако его смерть заслуживала разве что короткого сюжета в вечерних новостях, чтобы немытые плебеи покачали головами, услышав, какую неприличную сумму получат наследники этого толстосума.

Но в том-то и крылась загвоздка. Джеймс Холлидэй не оставил после себя наследников.

Он умер шестидесятисемилетним холостяком, не имея ни семьи, ни, по большому счету, даже друзей. Последние пятнадцать лет своей жизни он провел в добровольной изоляции. Если верить слухам, за это время он успел окончательно съехать с катушек.

Так что экстренные новости, переданные тем январским утром, были и в самом деле достойны внимания. Да что там: услышав их, все — от Торонто до Токио — уронили челюсти в миски с утренними хлопьями. Новости касались завещания, которое оставил Холлидэй, и судьбы его миллиардов.

Холлидэй подготовил короткое видеообращение и распорядился пустить его в эфир сразу после своей кончины, а

также немедленно отправить копию видеоролика по электронной почте всем пользователям OASISa до единого. Как сейчас помню: сразу же после экстренного выпуска новостей почтовый ящик пискнул — пришло письмо.

Видеообращение Холлидэя оказалось детально продуманным коротким фильмом под названием «Приглашение Анорака». Холлидэй слыл большим чудаком, ностальгирующим по восьмидесятым — тем годам, когда сам был подростком, и «Приглашение Анорака» просто кишело ссылками на культурные явления того десятилетия. Почти все эти ссылки во время первого просмотра от меня ускользнули.

Ролик длительностью чуть больше пяти минут вскоре стал объектом такого тщательного изучения, какого ещене удостаивался ни один фильм за всю историю человечества. Даже фильм Запрудера[1] так скрупулезно не анализировали. Целое поколение геймеров выучило этот ролик наизусть, запомнив происходящее на экране в мельчайших деталях.

«Приглашение Анорака» открывают звуки труб в начале старой песни Dead Man's Party группы Oingo Boingo.

Сначала мы видим лишь темный экран. Потом пение труб сменяется гитарными запилами, и появляется Холлидэй, но вовсе не шестидесятисемилетний старик, измученный болезнью и прожитыми годами. Он как будто сошел с обложки журнала «Тайм» 2014 года — высокий, худой, здоровый мужчина, едва разменявший пятый десяток, со всклокоченными волосами и в неизменных роговых очках. Даже одежда на нем та же, что была на той фотографии — линялые джинсы и винтажная футболка с картинкой из игры Space Invaders.

Мы видим Холлидэя в школьном спортзале, где идет дискотека. Вокруг дрыгаются подростки, и, судя по их одежде, прическам и по тому, как они танцуют, действие происходит в конце восьмидесятых годов. Холлидэй тоже танцует — хотя никто не мог бы заподозрить, что он на это способен. С безумной улыбкой он выписывает круги, размахивая руками, покачивая головой в такт музыке, и безупречно выполняет несколько известных танцевальных комбинаций восьмидесятых годов. Но партнерши у него нет — танцует, как говорится, сам с собой.

В нижнем левом углу экрана появляется несколько строк: название группы, название песни, студия звукозаписи и год выпуска — как обычно в старых клипах на MTV: Oingo Boingo, Dead Man's Party, MCA Records, 1985.

Холлидэй шевелит губами, повторяя слова песни: «Ты разодет, но некуда идти. И мертвец за плечом тебя догоняет. Не убегай, это лишь я...»

Он вдруг прекращает свой танец и делает рубящее движение ребром правой ладони. Музыка тут же обрывается, и все вокруг — спортзал и танцующие подростки — исчезает. Сцена меняется.

Теперь Холлидэй стоит на панихиде у открытого гроба. В гробу — он сам, старый, истощенный, высушенный болезнью. Глаза мертвого Холлидэя прикрыты блестящими новенькими монетами. Молодой Холлидэй смотрит на него с наигранной печалью, затем поворачивается к скорбящим, щелкает пальцами, и в правой руке у него появляется свиток. Театральным движением Холлидэй раскрывает его, и длинное полотнище ниспадает ему под ноги, разворачиваясь на полу, как ковровая дорожка. Он поворачивается в камеру и начинает читать:

«Я, Джеймс Донован Холлидэй, находясь в здравом уме и твердой памяти, действуя без принуждения, объявляю свою последнюю волю. Настоящее завещание аннулирует все ранее сделанные мной распоряжения по поводу судьбы моего имущества после моей смерти...» Он озвучивает еще несколько занудных юридических параграфов, читая быстрее и быстрее, пока слова не сливаются в нечленораздельное бормотание. Тогда он вдруг останавливается. «Проехали, — говорит он. — Даже с такой скоростью чтение всего документа займет месяц. Увы, столько времени у меня нет». Он выпускает из рук свиток, и тот растворяется в снопе золотых искр. «Я изложу вам самое основное».

Сцена снова меняется. Теперь за спиной у Холлидэя массивная дверь банковского хранилища. «Все мое имущество, включая контрольный пакет акций моей компании Джи-эс-эс, будет передано на ответственное хранение, пока не найдется тот, кто выполнит мое единственное условие. Этот человек унаследует все мое состояние, которое в настоящий момент превышает двести сорок миллиардов долларов».

Тяжелая дверь распахивается, и Холлидэй входит в хранилище. Оно огромно и вмещает штабель золотых слитков размером с немаленький дом. «Словом, вот что поставлено на карту. — Холлидэй улыбается во весь рот. — Полюбуйтесь, если хотите. С собой-то все равно не унесете, а?»

Он небрежно прислоняется к слиткам, и камера показывает его крупным планом. «Конечно, вам уже не терпится узнать, что же нужно сделать, чтобы заполучить мое бабло. Не торопите события. Я все расскажу по порядку». Он делает театральную паузу, и лицо у него при этом как у ребенка, который готовится рассказать страшную-страшную тайну.

Он снова щелкает пальцами, и хранилище исчезает, а сам Холлидэй превращается в мальчика. Теперь на нем коричневые

вельветовые штаны и линялая футболка с персонажами «Маппет-шоу». Он стоит на выгоревшем рыжем ковре в неубранной гостиной с деревянными панелями на стенах. Комната обставлена в непритязательном стиле конца семидесятых годов. В углу телевизор «Зенит» с диагональю в двадцать один дюйм. К нему подключена игровая приставка Atari 2600.

«Это моя самая первая игровая система, — сообщает Холлидэй детским голосом. — «Атари две тысячи шестьсот». Подарили на Рождество в семьдесят девятом году». Он усаживается перед телевизором и берет джойстик. «А это моя любимая игра». На экране маленький квадратик путешествует по несложным лабиринтам. «Она называлась Adventure. Как и многие игры той поры, ее создание — дело рук всего одного человека. Но тогда компания Atari без особого пиетета относилась к своим программистам, поэтому вы не увидите упоминания имени разработчика на упаковке».

Холлидэй размахивает мечом, сражаясь с красным драконом, но графика игры настолько примитивна, что изображение на экране больше напоминает квадратик, который тычет стрелой в утку.

«Так вот, создатель Adventure, человек по имени Уоррен Робинетт, решил спрятать свое имя в самой игре. В одном из лабиринтов он разместил ключ — крошечную серую точку размером с пиксель. Нашедший ключ мог зайти в тайную комнату, куда Робинетт и поместил свое имя». Квадратик на телевизионном экране находит тайник, и появляется большая надпись: «Уоррен Робинетт».

«Это, — говорит Холлидэй, кивая на экран, — было самое первое «пасхальное яйцо», спрятанное в видеоигре. Робинетт встроил его в исходный код и не сказал об этом ни одной живой душе. Atari издала игру и отправила в магазины по всему миру, не зная о существовании тайной комнаты. Узнали о ней в компании лишь через несколько месяцев, когда ребятишки стали находить «пасхальное яйцо». В числе этих ребятишек был и я, и могу сказать, что «пасхальное яйцо Робинетта» стало одним из самых ярких впечатлений от видеоигр за всю мою жизнь».

Холлидэй выпускает из рук джойстик и встает. Гостиная вокруг него меркнет и превращается в полутемную пещеру. Неровный огонь оставшихся где-то за кадром факелов пляшет на влажных стенах. В ту же секунду Холлидэй снова меняется — вместо мальчика на экране возникает Анорак, его знаменитый аватар из игры OASIS — высокий чародей, облаченный в мантию. Его лицо представляет собой несколько более привлекательную версию физиономии реального Холлидэя (и без очков на носу).

На рукавах его извечной черной мантии вышита личная эмблема — большая каллиграфическая буква «А».

«Перед смертью... — Анорак вещает голосом куда более низким и бархатным, чем реальный Холлидэй. — Перед смертью я тоже создал «пасхальное яйцо» и спрятал его в самом популярном своем творении — в OASISe. Тот, кто отыщет его первым, унаследует все мое состояние».

Он делает театральную паузу.

«Яйцо хорошо спрятано. Не надейтесь, что оно просто ждет где-нибудь под камушком. Можно сказать, что оно заперто в сейфе, скрытом в тайной комнате в глубине лабиринта, который находится где-то, — он стучит пальцем по виску, — вот здесь.

Но вы не волнуйтесь. Я оставил для вас кое-какие подсказки, чтобы вы знали, с чего начать. Вот вам первая». Анорак делает картинный взмах правой рукой, и в воздухе перед ним, медленно вращаясь, зависают три ключа. На вид они сделаны из меди, нефрита и хрусталя. Анорак читает какое-то четверостишие, и каждая строка загорается пылающими буквами внизу экрана:

Три тайных ключа от трех тайных врат —
За ними скрывается много преград.
Тот, кто не страшится всех ужасов ада,
Достигнет места, где ждет награда.

Как только Анорак произносит последнее слово, нефритовый и хрустальный ключи исчезают, а медный повисает на цепочке, обвитой вокруг шеи чародея. Анорак направляется в глубь пещеры, и камера следует за ним. Вскоре он останавливается у массивных двустворчатых дверей, врезанных в камень. Двери окованы железом, на них вырезаны щиты и драконы. «Увы, мне не удалось лично протестировать именно эту игру, поэтому я опасаюсь, что мое «пасхальное яйцо» запрятано слишком хорошо. Возможно, я поставил перед вами невыполнимую задачу. Кто знает? Но даже если это и так, уже ничего не изменишь. Так что время покажет».

Анорак распахивает двери, за которыми виднеется огромная сокровищница с горами золотых монет и драгоценных кубков. Он поворачивается лицом к зрителю, удерживая тяжелые створки разведенными руками.

«Ну, не будем терять время! — объявляет он. — Пора начинать охоту за пасхальным яйцом Холлидэя!»

С этими словами он исчезает во вспышке яркого света, оставляя зрителя глазеть на несметные сокровища за дверьми.

А потом экран гаснет.

В конце ролика Холлидэй разместил ссылку на свой веб-сайт, содержание которого в день его смерти внезапно изменилось. Больше десяти лет на страничке Холлидэя не было ничего, кроме короткого повторяющегося мультика — его аватар Анорак сидел в средневековой библиотеке, сгорбившись над видавшим виды рабочим столом на фоне большой картины с черным драконом, смешивал эликсиры и корпел над пыльными книгами заклинаний.

Теперь на месте мультика висела таблица лидеров, вроде тех, какие появлялись на экранах древних аркадных автоматов. Таблица состояла из десяти строк, в каждой из которых значились инициалы ДДХ — Джеймс Донован Холлидэй. Напротив них стоял счет — шесть нулей. В народе эту таблицу вскоре окрестили «Доской почета».

Прямо под ней размещалась небольшая пиктограмма в виде книги в кожаном переплете. Ткнув по ней, можно было скачать бесплатную копию «Альманаха Анорака» — дневника Холлидэя с сотнями недатированных записей. «Альманах» насчитывал больше тысячи страниц, но не содержал почти ни слова о личной жизни Холлидэя и его каждодневных делах. Большинство записей представляли собой поток сознания на довольно узкий круг тем — классические видеоигры, книги, фильмы и комиксы в жанре научной фантастики и фэнтези, поп-культура восьмидесятых, — а также не лишенные юмора критические высказывания в адрес явлений современной цивилизации, от организованной религии до диет-колы.

Гонка за пасхальным яйцом, или Охота, очень быстро стала частью массовой культуры. Обретение наследства Холлидэя, как выигрыш в лотерею, стало популярной фантазией среди взрослых и детей. Всякий мог попытать в этом счастья, и поначалу создавалось ощущение, что в этой игре нет никаких особых правил. «Альманах Анорака» явно указывал на одно: чтобы найти яйцо, надо знать то, что любил Холлидэй. Это привело к массовому всплеску интереса к поп-культуре восьмидесятых. Пятьдесят лет спустя мода того десятилетия, фильмы, музыка, игры вдруг снова обрели необыкновенную популярность. В 2041 году модники снова облачились в вареные джинсы и с помощью геля и воска ставили волосы торчком. Верхние строчки музыкальных чартов занимали кавер-версии хитов «родом из восьмидесятых». Пожилые люди, чья молодость пришлась на то десятилетие, оказались в довольно нетипичной ситуации — внуки не считали культуру их молодости безнадежно устаревшей, а, напротив, проявляли к ней живейший интерес.

Возникло целое движение, включавшее миллионы людей,

которые посвящали каждую свободную минуту Охоте за пасхальным яйцом. Сначала их называли «охотниками за пасхалкой», но вскоре появилось и более короткое прозвище — пасхантеры.

В первый год после начала Охоты быть пасхантером стало модно. К ним причислял себя почти каждый пользователь OASISa.

Однако к первой годовщине смерти Холлидэя энтузиазм пасхантеров поугас. Прошел целый год, и никто ни на шаг не приблизился к заветной цели. Не нашли ни ключа, ни врат. Один только размер OASISa представлял собой проблему — ключ мог быть спрятан в любом из тысяч составляющих симуляцию виртуальных миров, и досконального исследование каждого заняло бы годы.

Хотя «профессиональные» охотники наперебой хвалились в блогах, что пасхалка, считай, у них в руках, горькая правда уже была очевидна. Никто не знал, ни что именно нужно искать, ни где начинать поиски.

Прошел еще год.

И еще один.

Ничего.

Основная масса игроков утратила к Охоте всякий интерес. Одни сделали вывод, что все это странный розыгрыш, придуманный богатым чудаком. Другие решили, что, даже если пасхалка существует, никто ее все равно не найдет. Тем временем OASIS продолжал расти и развиваться, защищенный от всех юридических инсинуаций и попыток захвата железным завещанием Холлидэя и армией рьяных адвокатов, которых тот перед смертью специально для этого нанял.

Пасхальное яйцо понемногу перекочевало в статус городской легенды, а пасхантеры, которых становилось все меньше и меньше, сделались объектом насмешек. Каждый год в день смерти Холлидэя обозреватели новостей ехидно комментировали безуспешность поисков. И каждый год все больше народу бросало Охоту, заявив, что Холлидэй и правда перестарался со сложностью задачи.

Прошел еще год.

Потом еще один.

И вдруг вечером 11 февраля 2045 года на верхней строке Доски почета появилось имя аватара. Пять долгих лет поисков наконец принесли результат — Медный ключ нашел восемнадцатилетний парень, живущий в трейлер-парке на окраине Оклахома-Сити.

Этим парнем был я.

История, которая случилась дальше, впоследствии стала

сюжетом десятков книг, мультиков, фильмов и минисериалов. И все как один ее переврали. Так что теперь я намерен самолично рассказать вам, как все получилось.

Уровень 1

По большому счету человеческая жизнь — это полный отстой. Лишь видеоигры делают ее более или менее интересной.

«Альманах Анорака», гл. 91, 1—2.

0001

Я проснулся от грохота стрельбы из соседнего штабеля. За пальбой последовали приглушенные крики, затем стало тихо.

Вообще-то перестрелки в штабелях — дело обычное, но я все равно разнервничался и не смог уснуть. Решил скоротать время до рассвета за игрой, пройтись по нескольким классическим аркадам. Galaga, Defender, Asteroids — древние цифровые динозавры, ставшие музейными экспонатами задолго до моего рождения. Но для меня, пасхантера, это были не просто старомодные поделки с примитивной графикой — это были священные артефакты. Столпы пантеона. Классика, к которой я относился с глубоким уважением.

Спал я в углу крошечного помещения для стирки в теткином трейлере — в старом спальном мешке, угнездившись между стеной и сушилкой. В свою комнату тетка меня не приглашала, а я и не напрашивался. В моем углу мне было гораздо лучше — тепло, есть хоть какое-то подобие личного пространства, и беспроводная сетка ловится неплохо. К тому же тут пахло гелем для стирки и кондиционером для белья, а весь остальной трейлер вонял кошачьей мочой и крайней бедностью.

Вообще-то чаще всего я ночевал в своем логове, но в последние несколько дней была минусовая температура.

Теткин трейлер я ненавидел, но лучше уж поспать в нем, чем замерзнуть насмерть.

В трейлере проживало пятнадцать человек. Тетка занимала самую маленькую из трех комнат, в смежной жили Депперты, а самая большая отдельная комната досталась Миллерам — их было шестеро, и они вносили большую часть арендной платы. Трейлер у нас был двойной по ширине, не такой тесный, как большинство соседних. Всем места хватало.

Я включил в розетку ноутбук — здоровое и тяжеленное чудовище, выпущенное лет десять назад. Нашел его на свалке рядом с заброшенным торговым центром у шоссе и вернул к жизни, заменив пару модулей памяти и переустановив допотопную операционку. По современным меркам процессор у него был тормозной как черепаха, но для моих целей этого вполне хватало. Ноутбук служил мне портативной библиотекой, игровой приставкой и домашним кинотеатром. Жесткий диск вмещал кучу старых книг, фильмов, телесериалов, музыки и почти все видеоигры, выпущенные в двадцатом столетии.

Я загрузил аркадный эмулятор и выбрал Robotron: 2084, одну

из моих любимых игр. Мне всегда нравился ее бешеный темп и грубая простота. В этой игре был нужен инстинкт, рефлексы. Старые видеоигры всегда помогали мне расслабиться и поднимали настроение. Как бы ни было паршиво у меня на душе, я просто нажимал на кнопку «Игрок 1», и все печали снимало как рукой, разум переключался с жизненных неприятностей на безжалостное пиксельное сражение, происходящее на экране. В двухмерной вселенной игры жизнь была устроена несложно — ты против машины. Левой рукой перемещаться, правой — стрелять, и попробовать выстоять как можно дольше.

Несколько часов я провел, расстреливая полчища «мозгов», «сфероидов», «кварков» и «халков», чтобы спасти последнюю человеческую семью. Наконец пальцы уменя начало сводить, и я стал терять ритм. А когда дошел так далеко, потеря ритма смерти подобна. За какие-то минуты я профукал все призовые жизни, и на экране загорелись два моих самых нелюбимых слова: «Конец игры».

Я вырубил эмулятор и полез в видеоархив. За пять лет я успел скачать все до единого фильмы, телесериалы и мультики, которые упоминались в «Альманахе Анорака». Конечно, посмотреть все я еще не успел. На это ушел бы не один десяток лет.

Я включил эпизод «Семейных уз», ситкома 80-х годов про семейку из Огайо. Холлидэй очень любил этот сериал, так что были шансы обнаружить какую-нибудь подсказку, которая поможет в Охоте. В общем, я скачал его и сразу же влюбился — посмотрел все сто восемьдесят эпизодов, и не по разу. Они не могли мне надоесть. Я сидел один в темноте с ноутбуком на коленях и воображал, что живу в этом теплом и светлом доме, эти добрые и улыбчивые люди — моя семья, и нет на свете такой беды, какую нельзя поправить к концу получасового эпизода (ну максимум за два таких эпизода, если случилось что-то очень серьезное).

Мое обиталище никогда даже отдаленно не напоминало дом из «Семейных уз» — возможно, именно поэтому я и пристрастился к этому сериалу. Я был единственным ребенком двух нищих подростков, познакомившихся в тех самых штабелях, в которых я вырос. Отца я не помню. Он полез грабить продуктовый магазин, когда в районе вырубилось электричество, и его пристрелили. Мне тогда было всего несколько месяцев. Я знаю о нем только то, что он обожал комиксы. Нашел несколько старых флешек в коробке с его вещами, а на них — полные выпуски «Удивительного Человека-паука», «Людей Икс» и «Зеленого фонаря». Мама говорила, что отец специально выбрал

мне имя на ту же букву, что и фамилия, — Уэйд Уоттс. Он считал, что так будет похоже на имена чуваков, которые на самом деле были супергероями. Ну, типа, как Питер Паркер или Кларк Кент. Я решил, что отец у меня все-таки был клевый, хоть и погиб так глупо.

Мама Лоретта растила меня в одиночку. Мы жили в маленьком трейлере на другом краю штабелей. Она работала в OASISe на две ставки — оператором прямых продаж в колл-центре и девочкой на телефоне в сетевом борделе. По ночам она, сидя в соседней комнате, мурлыкала в микрофон всякие непристойности для озабоченных из других часовых поясов. Я должен был затыкать уши, но беруши не спасали, поэтому я надевал наушники и смотрел старые фильмы на полной громкости.

С OASISом я познакомился очень рано, он стал мне виртуальной нянькой. Как только я достаточно подрос, чтобы нацепить визор и тактильные перчатки, мама помогла мне создать свой первый аватар. А потом усадила меня в угол и пошла работать, пока я исследовал дивный новый мир, который так отличался от того, в котором я прежде рос.

С этого момента моим воспитанием занимались интерактивные образовательные программы OASISa, бесплатные для любого ребенка. Немалую часть своего детства я провел на виртуальной улице Сезам, распевая песенки с дружелюбными маппетами, и в игре учился ходить, говорить, складывать, вычитать, читать, писать и делиться с другими. Овладев этими навыками, я вскоре обнаружил, что OASIS — это еще и самая большая в мире библиотека, в которой есть все книги на свете, вся музыка, фильмы, сериалы, видеоигры, все произведения искусства, когда-либо созданные человеком. Причем в свободном доступе! У меня не было ни гроша, но благодаря OASISу в моем распоряжении находились все знания человечества, все искусство и все развлечения. Вот только у этой медали была и обратная сторона, потому что тогда-то мне и открылась горькая правда.

***

Не знаю: может, вы восприняли это по-другому, — но для меня правда о человеческой жизни на планете Земля была ударом под дых, экзистенциальной зуботычиной.

Хуже всего то, что ребенку правду никто не говорит. Как раз наоборот. Конечно, я верил всему, что мне втирали, — я же был маленький, откуда я мог знать? Да у меня мозг еще не успел полностью развиться; как тут понять, что взрослые врут не

краснея?

Короче, я послушно глотал весь средневековый бред, которым меня пичкали. Но прошло время, я подрос и начал понимать, что мне врут — причем все и обо всем — с того самого момента, как я на свет появился.

Это было страшное открытие.

С тех пор я вообще с трудом доверяю людям.

Правда открылась мне, когда я начал путешествие по бесплатным архивам OASISa. Она ждала меня, спрятанная в старых книгах, которые написали люди, не боявшиеся быть честными, — писатели, ученые, философы и поэты, многие из которых давно умерли. Читая их, я начал понимать, в какую ситуацию попал. Я попал. Мы попали. Мы — все человечество.

В ней не было ничего хорошего.

Лучше бы кто-то просто взял и выложил мне все начистоту, как только я достаточно подрос, чтобы понять. Просто взял бы и сказал: «В общем, такое дело, Уэйд. Ты существо, которое называется человеком. Это такое очень умное животное. Как и все прочие животные, мы с тобой произошли от одноклеточного организма, жившего миллионы лет назад. Это называлось «эволюция», тебе про нее еще расскажут. А пока поверь мне на слово: именно так все и было. Люди нашли кучу доказательств в окаменелостях. А, ты слышал другую версию? Про то, как нас всех создал супермощный чувак по имени Господь Бог, который живет на небе? Так вот это брехня. Сказками предоброго Боженьку люди кормят друг друга не одну тысячу лет. Придумали мы его. Как Санта-Клауса и зубную фею.

Да, раз уж об этом зашла речь, Санта-Клауса и зубной феи тоже нет. Брехня это все, ты уж извини.

Тебе, наверное, интересно, что же произошло с человечеством до твоего рождения. Могу сказать: до хрена всего. Как только мы эволюционировали в человеков, жить стало интересней. Мы научились возделывать землю и приручили животных, так что уже не приходилось все время тратить на охоту. Наши племена становились больше и больше, и мы распространились по всей планете как вирус. Мы всласть повоевали меж собой за землю, ресурсы и придуманных богов, а потом организовались в «глобальную цивилизацию». Честно говоря, не такая уж она вышла организованная и цивилизованная, потому что воевать мы продолжили. Однако при этом еще придумали науку, которая позволила нам развивать технологии. Для безволосых обезьян мы в этом деле многого добились. Изобрели невероятные вещи — компьютеры, медицину, лазер, микроволновки, искусственное сердце, атомную бомбу. Несколько человек даже слетали на Луну

и вернулись обратно. Мы также создали глобальную коммуникационную сеть и можем общаться в любое время с кем угодно на земном шаре. Впечатляет, а?

Только погоди радоваться. Глобальная цивилизация досталась дорогой ценой. Она требовала много энергии, и мы добывали эту энергию, сжигая ископаемое топливо — вещество из останков древних растений и животных, скрытое глубоко под землей. Большую часть этого топлива мы успели сжечь еще до твоего рождения, и сейчас его уже почти не осталось. Это значит, что для поддержания цивилизации на прежнем уровне у нас слишком мало энергии. Так что пришлось поужаться. Довольно сильно. Мы назвали это Глобальным энергетическим кризисом, и он наступил уже давно.

А еще выяснилось, что, сжигая ископаемое топливо, мы не обращали внимания на побочные эффекты — повышение температуры на планете и ухудшение экологии. Теперь полярные льды тают, уровень Мирового океана повышается, и с погодой творится черт знает что. Целые виды растений и животных исчезают с лица земли один за другим, а люди мрут с голоду и прозябают в нищете. И мы по-прежнему воюем друг с другом — преимущественно за оставшиеся ресурсы.

Короче, парень, я это все к чему — жизнь теперь стала куда хуже, чем была в старые добрые времена до твоего рождения. Тогда все было круто, а теперь просто жуть. И в будущем, признаться, полная безнадега. В отстойные времена ты родился, дружок. И дальше, видимо, будет только хуже. Человеческая цивилизация, как принято говорить, переживает упадок. Некоторые, правда, предпочитают другую формулировку — «полный крах».

Тебе наверняка интересно, что будет с тобой. А я тебе скажу. С тобой случится то же, что и абсолютно со всеми людьми, когда-либо жившими на свете. Ты умрешь. Мы все умрем. Такие вот дела.

А что происходит с человеком после смерти? Ну, точно никто не знает. Но здравый смысл подсказывает, что не происходит решительно ничего. Ты просто умираешь. Сердце у тебя останавливается, мозг перестает работать, и вот уже некому задавать дурацкие вопросы. А, ты слышал истории… Про чудесное местечко, именуемое «рай», в котором, типа, ни смерти, ни плача, ни вопля, а только вечное счастье. Ну так это тоже брехня. Так же как и сказки про Бога. Нет никаких доказательств существования рая. Его мы тоже придумали. У нас вообще живое воображение. Ну а ты всю оставшуюся жизнь будешь жить с осознанием, что однажды умрешь и навсегда исчезнешь.

Ты уж извини».

Ну ладно, если подумать, может, это и не лучшая идея: сразу резать правду-матку. Может, и не стоит вываливать на юный неокрепший ум такую информацию — мол, ты, чувак, оказался в мире боли, нищеты и хаоса как раз вовремя, чтобы полюбоваться, как все будет разваливаться на куски. Ко мне это знание пришло постепенно, в течение нескольких лет, и все равно ощущение возникло такое, будто я прыгнул с моста.

К счастью, у меня был OASIS, аварийный выход в лучшую реальность. Благодаря OASISу я не свихнулся. Он стал мне и яслями, и детским садом, и волшебным миром, где нет ничего невозможного.

С OASISом связаны мои лучшие воспоминания из детства. Когда маме не надо было работать, мы вместе заходили в систему и играли во всякие игры или выбирали интерактивную книгу и отправлялись навстречу приключениям. По вечерам ей приходилось заставлять меня выходить из OASISa и силком укладывать спать. Мне никогда не хотелось возвращаться в реальный мир. Потому что реальный мир был отстойный.

Я не винил маму за то, как мы с ней жили. Она сама стала жертвой судьбы и жестоких обстоятельств — как и все люди вокруг нас. Ее поколению досталось круче всех. Она родилась в изобильном мире, и на ее глазах все это изобилие утекло сквозь пальцы. Я помню, что всегда очень жалел ее. Она вечно была в депрессии, и хоть какую-то радость в жизни ей приносили лишь наркотики. Разумеется, настал день, когда из-за них она и погибла. Вколола себе паленую «дурь» и умерла на нашем продавленном раскладном диване, слушая музыку на старом MP3-плейере, который я починил и подарил ей на Рождество. Мне было одиннадцать.

Тогда-то я и переехал к тетке — к маминой сестре Элис. Она взяла меня к себе не по доброте душевной, не из родственных чувств, а ради моих продовольственных талонов, которые все получали от государства ежемесячно. Так что пропитание мне чаще всего приходилось добывать самому. Никаких проблем с этим я не испытывал, потому что прекрасно умел находить на свалке сломанные компьютеры и консоли для OASISa, чинить их и сбывать с рук. Я толкал их старьевщикам или менял на талоны. Зарабатывал на этом вполне достаточно, чтобы не ложиться спать голодным — чем, кстати, могли похвастаться далеко не все мои соседи.

Наверное, год после маминой смерти я прозябал в унынии, жалея себя. Конечно, я приказывал себе не раскисать, напоминал, что я хоть и сирота, но живется мне куда лучше, чем большинству

детей в Африке. И в Азии. Да и в Северной Америке, что уж там. У меня была крыша над головой и вполне достаточно еды. И OASIS. Так что все складывалось не так уж плохо. Ну, по крайней мере, именно это я себе повторял в тщетных попытках отогнать чувство беспросветного одиночества.

А потом началась Охота за пасхалкой. Думаю, именно она и спасла меня. Я нашел что-то, что было мне интересно. Мечту, к которой стоило стремиться. В последние пять лет именно Охота стала целью и смыслом моего существования. Задачей, которую нужно выполнить. Поводом вставать по утрам. Надеждой на лучшие дни.

Когда я начал искать пасхальное яйцо, будущее перестало казаться таким безнадежным.

Я досматривал уже четвертый эпизод «Семейных уз», когда дверь со скрипом отворилась и на пороге с корзиной грязного белья в руках возникла тетка Элис — тощая гарпия в домашнем халате, на вид более трезвая, чем обычно, и это не предвещало ничего хорошего. С ней всегда было куда проще договориться, когда она укуренная.

Как обычно, она смерила меня презрительным взглядом и стала загружать белье в стиральную машину. Потом изменилась в лице, заглянула за сушилку — получше рассмотреть, чем я там занимаюсь — и вытаращила глаза, увидев ноутбук. Я тут же захлопнул его и стал запихивать в рюкзак, хотя прекрасно понимал, что уже поздно.

— Дай сюда, Уэйд, — приказала тетка, протягивая руку. — Я продам его старьевщику и заплачу за аренду.

— Нет! — закричал я, пытаясь увернуться. — Не надо, тетя Элис! Он мне для школы нужен!

— Совесть тебе нужна, а не ноутбук! — рявкнула тетка. — Все должны платить за жилье! Сколько можно сидеть у меня на шее!

— Вы оставляете себе все талоны! Этого вполне достаточно для оплаты моей доли аренды!

— Ни хрена этого не достаточно!

Она снова попыталась вырвать у меня ноутбук, но я вцепился в него мертвой хваткой. Тогда она решительным шагом направилась в свою комнату. Я знал, что будет дальше, поэтому быстро ввел команду, которая заблокировала клавиатуру и стерла все содержимое жесткого диска.

Тетка вскоре вернулась в сопровождении сонного бойфренда Рика. Рик всегда ходил с голым торсом — любил щеголять многочисленными тюремными наколками. Без лишних слов он навис надо мной и занес кулак. Я вздрогнул и протянул ему ноутбук. Рик с теткой пошли к себе, обсуждая, сколько можно

получить за добычу.

Потеря ноутбука не была катастрофой. В логове у меня хранилось еще два, только гораздо более тормозных. К тому же я понимал, что на другой ноут теперь придется загружать из бэкапов все, что я стер с утраченного. И это меня совсем не обрадовало. Но винить было некого. В теткин трейлер не стоило приносить ничего, имеющего хоть какую-то материальную ценность.

Сквозь окно начал пробиваться тусклый синий свет. Я решил, что, с учетом обстоятельств, лучше свалить в школу пораньше. Стараясь производить как можно меньше шума, я быстренько натянул потертые вельветовые штаны, растянутый свитер и большую куртку с чужого плеча. В общем-то это и был весь мой зимний гардероб. Закинул на спину рюкзак, влез на стиральную машину, натянул перчатки и открыл заледеневшее окно. Морозный утренний воздух тут же обжег щеки. Я высунулся и посмотрел вниз, на целое море сбившихся в кучу автомобильных крыш.

Теткин трейлер был верхним в штабеле из двадцати двух автодомов, так что мы возвышались над окрестными штабелями на пару уровней. Нижние трейлеры стояли на бетоне или прямо на земле, а для остальных возводились мостки — что-то вроде строительных лесов из металла. Эти ненадежные конструкции клепались как бог на душу положит по мере добавления в штабель новых уровней.

Мы жили в штабельном микрорайоне «Портленд-авеню» — разрастающемся улье выцветших железных коробок, ржавеющих на обочине автомагистрали I-40 к западу от ветшающих небоскребов Оклахома-Сити. В микрорайоне было больше пятисот штабелей, соединенных друг с другом самодельными мостиками, балками и обрезками старых труб. На непрерывно расползающихся границах микрорайона виднелся десяток допотопных строительных кранов — с их помощью трейлеры устанавливались в штабеля.

Верхний уровень каждого штабеля накрывало сплошное полотно солнечных батарей, обеспечивающих нижние уровни электричеством. По всей высоте штабель оплетали шланги и трубы для поставки воды и отвода стоков. Такой роскошью могли похвастаться далеко не все микрорайоны. Нижних уровней солнечный свет почти не достигал. Узкие темные улочки между штабелями были забиты остовами брошенных легковушек и грузовиков с пустыми баками — так плотно, что не смогли бы уехать, даже если бы был бензин.

Сосед, мистер Миллер, как-то рассказал мне, что раньше

трейлер-парки выглядели совсем по-другому — десяток-другой автодомов, стоящих на земле аккуратными рядами. Никаких штабелей. Но вот настал крах нефтяной цивилизации, энергетический кризис набирал обороты, в большие города стали стекаться толпы беженцев из пригородов и сельских районов, и жилья стало катастрофически не хватать. Земля под застройку на пешеходном расстоянии от городов стала слишком дорогой, чтобы тратить ее на одноуровневые трейлер-парки. И тут кому-то в голову пришла в голову блестящая идея — как выразился мистер Миллер, «захреначить их в штабеля», чтобы использовать имеющиеся площади на полную катушку. И вот по всей стране трейлер-парки стремительно эволюционировали в «штабельные микрорайоны» вроде нашего — диковинные гибриды трущоб, самовольных поселений и лагерей беженцев. Они кучковались на окраинах большинства мегаполисов, а населяла их сплошь деревенщина вроде моих родителей — эти люди бежали из умирающих мелких городов в поисках работы, еды, электричества и устойчивого доступа в OASIS. Они потратили последний бензин в баках своих автодомов (ну или загнали последних лошадей, уж кому как повезло), чтобы дотащить семью и пожитки до ближайшего мегаполиса.

В нашем микрорайоне в каждом штабеле было не меньше пятнадцати автодомов (среди них встречались также жилые фургончики, грузовые контейнеры, серебристые обтекаемые «сигары» «Эйрстрим» и даже микроавтобусы «фольксваген». За последние годы некоторые штабеля перевалили за двадцать уровней, и люди уже нервничали. Шаткие железные конструкции нередко падали, а зацепив соседний штабель, могли сложить еще штук пять, как костяшки домино.

Наш трейлер располагался на северном краю микрорайона в штабеле, доходящем до эстакады скоростного шоссе — давно обветшавшего сооружения с растрескавшимся асфальтом. Из окна я видел тонкий ручеек электромобилей, везущих в город рабочих и всякие грузы. Над мрачным горизонтом поднимался серебристый круг солнца. Глядя на него, я совершил привычный мысленный ритуал: всякий раз, когда на небе показывалось солнце, я напоминал себе, что это всего лишь звезда. Одна из сотен миллиардов звезд в нашей Галактике — одной из миллиардов других галактик в наблюдаемой Вселенной. Это помогало мне видеть вещи в перспективе. Я начал делать так после того, как посмотрел научную программу «Космос», снятую в начале восьмидесятых годов.

Я потихоньку вылез из окна, уцепился за подоконник и соскользнул вниз по холодной поверхности железных лесов.

Мостки, на которых стоял трейлер, были длиннее и шире его на полметра, не больше. По этому узкому выступу можно было обойти трейлер кругом. Я осторожно нащупал ногами поверхность мостков, разжал пальцы и прикрыл за собой окно. На уровне пояса под окном была натянута веревка — я использовал ее для того, чтобы держаться. Я взялся за нее и мелкими шажками пошел к краю мостков. Там я давно уже соорудил себе из железок подобие лестницы и чаще всего приходил и уходил именно этим путем. Шаткая лесенка была привинчена к лесам, но все равно тряслась и громыхала, и это привлекало ненужное внимание. В штабелях вообще следовало передвигаться тише мышки. Вокруг было полным-полно опасных и отчаявшихся типов. Если зазеваешься — ограбят, изнасилуют, а потом продадут на органы на черном рынке.

Спуск по хитросплетению железных прутьев всегда напоминал мне старые видеоигры-платформеры вроде Donkey Kong или BurgerTime. Именно этой идеей я вдохновлялся несколько лет назад, когда писал свою первую игру для Atari 2600 (был у пасхантеров такой обряд посвящения, вроде как джедай должен сделать свой первый световой меч). В общем, получился клон игры Pitfall!, который я назвал The Stacks, и в нем игрок шел в школу по вертикальному лабиринту трейлеров, собирая старые компьютеры, разыскивая бонусы в форме талонов на еду и уклоняясь от наркоманов и педофилов. Короче, вышло гораздо интереснее оригинала.

По пути вниз я задержался у вагончика «Эйрстрим», располагавшегося тремя уровнями ниже нашего. Там жила моя подруга миссис Гилмор — милейшая старушка. Ей было за семьдесят, и вставала она всегда очень рано. Я заглянул в окно и увидел, что она уже суетится на кухне — готовит завтрак. Она почти сразу заметила меня и просияла.

— Уэйд! — воскликнула она, открывая окно. — Доброе утро, мой милый мальчик!

— Доброе утро, миссис Гилмор. Надеюсь, я вас не напугал.

— Вовсе нет! — Она плотнее запахнула халат, ежась от сквозняка. — Ну и мороз сегодня! Не желаешь ли позавтракать? У меня есть соевый бекон, а яичный порошок не так уж и плох, если подсолить его хорошенько...

— Спасибо, но я сегодня не могу. В школу надо.

— Ну ладно, тогда в другой раз. — Она послала мне воздушный поцелуй и добавила напоследок, уже закрывая окно: — Смотри только не сломай себе шею, Человек-Паук!

— Слушаюсь, мэм!

Я помахал ей на прощание и стал спускаться дальше.

Миссис Гилмор была просто душкой. Она разрешала мне переночевать у нее всякий раз, когда я не мог пойти к тетке. Правда, я редко злоупотреблял ее гостеприимством, потому что уж больно много у нее жило кошек. Еще она была жутко религиозна и целыми днями торчала в OASISe — вместе с прочими прихожанами сидела на службах в огромных сетевых храмах, пела гимны, слушала проповеди и ходила в виртуальное паломничество к Святой Земле. Я чинил ее старенькую OASISную консоль, когда та барахлила, а миссис Гилмор охотно отвечала на мои бесконечные вопросы о своей юности, которая пришлась на восьмидесятые годы. От нее я узнавал самые прикольные вещи — такие, о которых ничего нет ни в фильмах, ни в книгах. И она каждый день за меня молилась — очень хотела спасти мою душу. У меня не хватало жестокости честно сказать ей, что я считаю организованную религию полным фуфлом. Это приятное заблуждение давало ей надежду и цель в жизни — то есть было для нее тем же, чем для меня стала Охота. Короче, если цитировать «Альманах», «не хрен мычать, коли рожа крива».

Добравшись до нижнего уровня, я соскочил на землю. Наст и замерзшая грязь хрустнули под резиновыми подошвами. Тут было еще совсем темно, поэтому я включил фонарик и направился на восток по лабиринту, стараясь никому не попасться на глаза и не налететь на брошенную тележку из супермаркета, старый мотор или еще какой мусор, в изобилии валяющийся в узких просветах между штабелями.

Мало кто мог встретиться мне по пути. Автобусы отсюда ходили всего несколько раз в день, так что счастливые обладатели работы уже ждали на остановке. Большинство вкалывали поденщиками на агропромышленных фермах вокруг города, а остальные не выходили из дома в такую рань.

Пройдя полмили, я добрался до здоровенной кучи старых легковушек и грузовиков, сваленных у восточной границы микрорайона. Несколько десятков лет назад автомобильную свалку расчистили, чтобы освободить место под штабеля, но старые машины никуда не увезли, а просто сбросили в сторонку. Некоторые такие кучи получились высотой не намного ниже самих штабелей.

Я убедился, что меня никто не видит, пролез в узкий проход между двумя смятыми машинами и медленно — где бочком, где на карачках — стал пробираться в глубь кучи искореженного металла, пока не вышел на небольшой просвет перед грузовым фургоном. Фургон был завален так, что из-под груды железок торчала лишь треть кузова. Поперек его крыши под разными углами лежали два перевернутых пикапа, но вес их приходился в

основном на соседние машины, так что они выполняли функцию защитного буфера, не давая фургону смяться под тяжестью кучи.

Я вытащил из-под воротника цепочку с единственным ключом. Этот ключ, по счастью, торчал в зажигании, когда я впервые забрался в фургон. На таких свалках вообще было полно исправных машин. Просто для многих бензин стал недоступной роскошью, так что они просто припарковывали где-нибудь ставший бесполезным автомобиль и уходили.

Я убрал фонарик, отпер замок кузова, приоткрыл правую дверцу ровно настолько, чтобы пролезть, юркнул внутрь и тут же заперся. В кузове не было окон, так что на секунду меня окружила полная темнота. Я привычным движением нащупал кнопку на удлинителе, прикрепленном к потолку изолентой, и тесное пространство осветила старенькая настольная лампа.

Лобовое стекло фургона было разбито, и ощерившуюся стеклами дыру прикрывала смятая крыша зеленой легковушки. Но повреждения коснулись только кабины, а кузов фургона ничуть не пострадал. Из него вынесли все сиденья — кто-то, видимо, приспособил их в качестве домашней мебели, — и получилась маленькая комнатка: меньше полутора метров в ширину, примерно столько же в высоту и около трех метров в длину.

Это было мое логово.

Я наткнулся на него четыре года назад, когда рыскал по свалке в поисках компьютерных деталей. Тогда я открыл дверь, заглянул в темный кузов и понял, что нашел бесценную вещь: личное пространство. Укромное местечко, о котором никто не знал. Никто не мог меня тут найти и начать капать на мозги. Никаких тебе дурацких вопросов. Никаких затрещин от тетки и ее жалких ухажеров. Тут можно хранить свои вещи и не бояться того, что их кто-то сопрет. И, самое главное, отсюда можно спокойно выходить в OASIS.

В общем, фургон был моим убежищем. Моей Пещерой Бэтмена. Моей Крепостью Одиночества[2]. Здесь я учился, делал уроки, читал, смотрел фильмы, играл в видеоигры. А также именно отсюда я вел поиски оставленной Холлидэем пасхалки.

Я обил стены, пол и потолок пенопластовыми коробками из-под яиц, стараясь обеспечить максимально возможную звукоизоляцию. В углу стояло несколько картонных коробок с компьютерными деталями и сломанными ноутбуками, а рядом стойка с автомобильными аккумуляторами и велотренажер, над которым я немного поколдовал, превратив его в динамо-машину. Единственной моей мебелью был складной пластиковый стул.

Я скинул рюкзак и куртку и запрыгнул на тренажер —

заряжать аккумулятор. Обычно в этом и состояли все мои физические упражнения. Я крутил педали, пока счетчик не указал на полный заряд. Тогда я уселся на стул и включил маленькую электрическую печку, которая понемногу начала разгораться ярким оранжевым светом. Я снял перчатки и поднес ладони к жару, чтобы согреться. Печку нельзя было оставлять включенной надолго, чтобы не потратить весь заряд аккумулятора.

Я достал из металлической коробки, в которой прятал заначку еды от крыс, бутылку воды и сухое молоко, развел в миске и засыпал туда щедрую порцию мюсли с сухофруктами. Проглотив завтрак, я достал из-под разбитой приборной панели старую пластмассовую коробку для школьных обедов с логотипом и картинкой из «Звездного пути». В ней я прятал выданную в школе консоль OASISa, тактильные перчатки и визор — самые ценные мои сокровища. Слишком ценные, чтобы носить с собой.

Я натянул перчатки, размял пальцы, чтобы суставы разогрелись, и вынул консоль — плоскую черную коробочку размером с карманную книгу. В ней была встроенная беспроводная антенна, но сеть тут ловилась отстойно, потому что фургон покоился под грудой металла. Так что я завел себе внешнюю антенну и выставил ее на верх этой груды, а для провода в крыше фургона проделал дыру. Я подключил кабель антенны в порт и надел визор. Он прилегал к глазам плотно, как плавательные очки, и блокировал весь внешний свет. На уровне висков от него отходили маленькие наушники-затычки, которые автоматически вставлялись в уши. Кроме того, в визоре располагался стереомикрофон, передающий каждое мое слово.

Я включил консоль и запустил процедуру авторизации. Перед глазами мелькнула красная вспышка — визор сканировал сетчатку. Я откашлялся и четко и с расстановкой произнес пароль: «Кром строг, силен и вечен».

Система распознала пароль и голос и разрешила вход. В центре виртуального дисплея перед моими глазами высветилось:

Процедура идентификации прошла успешно. Добро пожаловать в OASIS, Парсифаль! Вход выполнен: 07:53:21 – 10.02.2045

Потом этот текст погас, и его сменила короткая фраза — всего три слова. Ее вписал в процедуру регистрации сам Джеймс Холлидэй как дань уважения видеоиграм своей юности. Эти три слова когда-то видел каждый пользователь аркадных игровых автоматов — а теперь и каждый пользователь OASISa, перед тем как покинуть реальный мир и перейти в виртуальный:

ИГРОК 1, СТАРТ!

0002

Мой аватар возник перед шкафчиком на втором этаже школы — в том самом месте, где я накануне вечером покинул систему.

Школьный коридор выглядел как настоящий — ну почти. В OASISe была превосходная 3D-графика. Если не приглядываться к мелочам, можно даже забыть, что все вокруг сгенерировано компьютером. А ведь я использовал всего лишь простенькую школьную консоль. Говорят, если войти в систему с навороченной системы погружения из последних моделей, OASIS вообще не отличишь от реальности.

Я коснулся дверцы, и она тут же открылась с тихим металлическим звоном. Я не особенно морочился украшением своего шкафчика. Постер с принцессой Леей, держащей бластер. Фотография комик-группы «Монти Пайтон» в костюмах из фильма «Монти Пайтон и Святой Грааль». Обложка журнала «Тайм» с портретом Холлидэя. Я дотронулся до стопки учебников на верхней полке, и они перекочевали ко мне в инвентарь.

Помимо учебников, имущество моего аватара было довольно скромным: фонарик, простой железный меч, маленький бронзовый щит и комплект кожаных доспехов — все немагическое и низкопробное, но ничего другого я пока себе позволить не мог. Предметы в OASISe были не дешевле реальных — а иногда и подороже, — и купить их за продовольственные талоны было нельзя. В OASISe принималась лишь монета королевства — в наши тяжелые времена самая стабильная мировая валюта, дороже доллара, фунта, евро и иены.

Когда я закрывал шкафчик, мой аватар на секунду отразился в зеркале, приделанном к внутренней стороне дверцы. Создавая свое виртуальное воплощение, я старался сделать его более или менее похожим на себя. Разве что нос у него был поменьше, а рост повыше. Фигура постройнее. Мускулов побольше... Ну и прыщи я, понятно, воспроизводить не стал. А в остальном мы с моим аватаром были похожи как близнецы. По школьным правилам аватары учеников могли быть только людьми соответствующего реальному пола и возраста. Никакие адские двухголовые единороги-гермафродиты в школу не допускались.

Своему аватару в OASISe можно было дать любое имя — главное, чтобы оно было уникальным. То есть, если имя уже занято, взять его не получится. Имя служило также и почтовым адресом и ником в чате, так что следовало придумать что-то прикольное и запоминающееся. Бывали случаи, когда

знаменитости за большие деньги выкупали свои имена у киберсквоттеров, успевших присвоить их раньше.

Создав себе аккаунт в OASISe, я назвался Уэйд Великий, и потом менял имя каждые несколько месяцев — чаще всего на нечто еще более дурацкое. Но пять лет назад наконец остановился на одном варианте. В день, когда началась Охота, я принял решение стать пасхантером и нарек своего аватара Парсифалем — в честь рыцаря Круглого стола, отыскавшего Святой Грааль. У этого имени были варианты и попроще — Персеваль и Персиваль, — но они уже были заняты. К тому же «Парсифаль» звучало лучше. Пафоснее.

Реальными именами в сети люди пользовались редко — одним из самых больших плюсов OASISa была анонимность. Внутри симуляционной системы каждый клиент при желании мог сохранять полное инкогнито. Анонимность лежала в основе всей возникшей вокруг OASISa культуры и была основой его популярности. Да, при создании аккаунта требовалось предоставить личные данные — реальное имя, отпечатки пальцев, сканы сетчатки, — но эту информацию компания Холлидэя Gregarious Simulation Systems (GSS) хранила в зашифрованном виде и гарантировала полную конфиденциальность. Даже сотрудники GSS не имели доступа к личным данным аватаров. Еще в те годы, когда компанией управлял Холлидэй, ему удалось добиться права сохранять анонимность клиентов — решением Верховного суда.

При зачислении в общеобразовательную систему OASISa мне пришлось сообщить свое настоящее имя, имя моего аватара, адрес проживания и номер социальной страховки. Эта информация хранилась в учетной записи ученика, но доступ к ней имел только директор. Никто из преподавателей и учеников не знал, кто я такой на самом деле, а я не знал, кто они.

Использовать имена своих аватаров в школе не разрешалось — по вполне понятным причинам. Представьте учителя, который говорит: «Чахлый Прыщ, не отвлекайся!» — или: «Перепих-69, выйди к доске и расскажи об образе лирического героя в этом стихотворении». В общем, ученики фигурировали под своими настоящими именами без фамилий — вместо них давался номер, чтобы не путать тезок. В школе, в которую я зачислился, было уже два Уэйда, поэтому мне дали идентификатор Уэйд-3. Он отображался над головой моего аватара на территории школы.

Прозвенел звонок, и в углу дисплея загорелось предупреждение, что до начала первого урока остается сорок минут. Я направил аватара по коридорам, управляя им едва заметными движениями пальцев и кисти. Аватар мог подчиняться

и голосовым командам — на случай если у пользователя заняты руки.

Я шагал в сторону класса мировой истории, улыбаясь и помахивая знакомым. До выпуска оставалось всего несколько месяцев, и я знал, что буду скучать. Мне совсем не хотелось покидать школу. Денег на колледж — даже виртуальный — у меня не было, а на получение гранта с моими оценками не стоило даже надеяться. После окончания школы я планировал посвятить все время пасхантерству. Других вариантов у меня просто не было. Распрощаться со штабелями я мог, лишь победив в гонке за наследством Холлидэя. Впрочем, я мог сдаться на галеры в какую-нибудь корпорацию, подписав нерасторжимый пятилетний контракт, но это улыбалось мне не больше, чем перспектива покататься по битому стеклу в чем мать родила.

В школе тем временем становилось многолюдно, ученики один за другим появлялись перед своими шкафчиками — сперва в воздухе возникали полупрозрачные силуэты, которые быстро обретали краски. В коридорах поднялся галдеж. Я услышал ехидный голос:

— Какие люди! Неужели это Уэйд-третий?

Я обернулся и увидел Тодда-13, одного наглого типа с курса алгебры, в окружении дружков.

— Клевые шмотки, чувак! — ехидно заметил он. — Где ты оторвал такую красотищу?

Мой аватар был одет в черную футболку и синие джинсы — один из стандартных костюмов, которые можно выбрать при создании аккаунта. Тодд-13 и его тупорылые друзья щеголяли в дизайнерских костюмах, явно купленных в виртуальном магазине за немаленькие деньги.

— Твоя мать подарила, — отпарировал я, не замедляя шага. — Кстати, передай ей спасибо, когда заскочишь домой пососать грудь и получить денег на карманные расходы.

Глупо, согласен. И все же виртуальная школа все равно школа, а значит, самое дурацкое оскорбление будет самым обидным.

Народ вокруг заржал, даже дружки Тодда-13 не удержались. Тодд-13 покраснел — а это значило, что он забыл отключить функцию отображения реальных эмоций и аватар послушно копировал его мимику и жесты. Он уже хотел что-то ответить, но я отправил его в игнор, улыбнулся и пошел дальше.

Возможность отключить кому-нибудь звук и не слушать оскорбления в свой адрес выгодно отличала виртуальную школу от настоящей. Я пользовался этой возможностью ежедневно. Самое приятное, что тот, кого ты отправил в игнор, понимал, что

ты не слышишь ни одного его слова, и ничегошеньки не мог с этим поделать. Никаких драк в виртуальной школе не случалось — это просто не было заложено в программу. Вся планета Людус представляла собой «зону без PvP», то есть никаких сражений «игрок-против-игрока» (или player-versus-player) тут происходить не могли. Единственным оружием в виртуальной школе было острое слово, и я владел им уже очень неплохо.

В реальную школу я ходил до конца шестого класса, и это приносило мне мало удовольствия. Я был болезненно застенчив и неуклюж, имел заниженную самооценку и практически нулевые навыки общения в коллективе — результат детства, проведенного в OASISe. В Сети у меня были друзья, и общался я там без проблем, но в реальном мире необходимость взаимодействовать с людьми, особенно с ровесниками, повергала меня в нервный ступор. Я не знал, как вести себя и что сказать, а если и набирался духу раскрыть рот, то каждый раз говорил какую-нибудь глупость.

Одной из причин были мои неважнецкие внешние данные. Сколько себя помню, я всегда страдал лишним весом. Я не мог позволить себе нормальную еду и питался выдаваемым по талонам госпайком — то бишь сплошным крахмалом и сахаром. К тому же я проводил все свободное время в OASISe, так что единственной физической нагрузкой для меня был бег с препятствиями от хулиганов дважды в день — по дороге в школу и обратно. В довершение всего мой небогатый гардероб состоял из плохо сидящих шмоток с чужого плеча из благотворительных магазинов и секонд-хендов. Одеваться в эти обноски — все равно что нарисовать себе на лбу мишень.

Но я все равно как мог пытался влиться в коллектив. Год за годом на переменах я сканировал взглядом школьную столовку, как Терминатор Т-1000, пытаясь найти группу, которая бы меня приняла. Но даже другие изгои не хотели иметь со мной ничего общего. Я был недостаточно нормальным даже для ненормальных. А девочки... С девочками я и заговорить не решался. Они представлялись мне диковинными существами, инопланетянками — прекрасными и устрашающими. Оказавшись рядом с девочкой, я неизменно покрывался холодным потом и терял способность изъясняться связными фразами.

Школа для меня была дарвиновским опытом, необходимостью ежедневно терпеть насмешки, издевательства и изоляцию. К шестому классу я уже не был уверен, что сумею сохранить здравый рассудок еще шесть лет до выпуска.

Но вот в один прекрасный день директор объявил, что OASIS запустил новую общеобразовательную систему, и любой ученик с

достаточно приличным уровнем оценок может подать заявление на перевод в виртуальную школу. Реальные школы, финансируемые государством, были переполнены и влачили нищенское существование. Условия в большинстве из них стали настолько ужасны, что всем ученикам, у кого голова хоть немного варила, рекомендовали оставаться дома и посещать виртуальную школу. Я сломя голову помчался в администрацию подавать заявку. Заявку приняли, и в следующем семестре меня перевели в среднюю школу номер 1873 в OASISe.

До того момента мой аватар ни разу не покидал Инципио, планету в Первом секторе, где все новые аватары появлялись в момент создания. На Инципио было нечего делать, кроме как болтать в чате с прочими нубами или бродить по колоссальным торговым центрам, разбросанным там на каждом шагу. Чтобы отправиться в какое-нибудь местечко поинтересней, нужно было заплатить за телепортацию, а денег у меня не водилось. Так что мой аватар застрял на Инципио и прозябал там до тех пор, пока из новой школы мне не прислали купон на бесплатную телепортацию на Людус — планету, на которой находились все школы OASISa.

Сотни школьных городков равномерно покрывали всю поверхность планеты. Все они были совершенно одинаковые — один и тот же код копировали и вставляли на новом месте, как только появлялась необходимость в очередной школе. А поскольку возведение виртуальных зданий не требовало ни денег, ни подчинения законам физики, школы представляли собой настоящие дворцы знаний — мраморные залы, огромные классы размером с соборы, спортивные площадки с нулевой гравитацией и виртуальные библиотеки со всеми книгами, что были когда-либо написаны (и одобрены педагогическим советом).

В первый день учебы на новом месте я подумал, что умер и попал в рай. Отныне, вместо того чтобы каждое утро тащиться в школу, скрываясь и удирая от наркоманов и всякой шпаны, я шел прямиком в свое логово и оставался там целый день. А самое главное — в OASISe никто не видел моих толстых щек, прыщей и стремных шмоток, которые я неделями носил не меняя. Никто не плевал в меня жеваной бумагой, не пытался натянуть мне трусы на башку или поколотить на стоянке велосипедов у школы. Никто не мог меня пальцем тронуть. Я был в безопасности.

В кабинете мировой истории уже сидели аватары нескольких учеников — неподвижно и закрыв глаза. Это означало, что они заняты — то есть болтают по голосовой или видеосвязи, лазают по сети или общаются в чатах. В OASISe считалось дурным тоном пытаться заговорить с тем, кто занят. Невежа обычно получал в

ответ автоматический посыл подальше — или вообще ничего.

Я сел за свою парту и тоже установил себе статус «занят». Глаза моего аватара закрылись, но я при этом продолжал видеть все, что происходит вокруг. Я ткнул пальцем в пиктограмму, и передо мной возникло большое двумерное окно браузера. Его видел только я, никто не мог заглянуть мне через плечо и посмотреть, чем там я занимаюсь (разве что с моего разрешения).

В качестве домашней странички я установил Инкубатор — один из самых популярных пасхантерских форумов. Интерфейс у него был сделан с закосом под существовавшие еще до Интернета электронные доски объявлений — с характерным визгом и шипением модема на триста бод, устанавливающего соединение. Очень круто. Несколько минут я потратил на просмотр новых сообщений, чтобы узнать последние новости и сплетни. Сам я редко писал на форум, но заглядывал на него каждый день. Этим утром там не было ничего интересного. Все как всегда — тупой срач между кланами, тупые холивары по поводу «единственно верной» трактовки того или иного места в «Альманахе Анорака», тупое бахвальство прокачанных аватаров, заимевших очередной супер-пупер-магический меч, крутой артефакт или еще какую вундервафлю. Уже много лет на форуме был один пустой треп. Пасхантерское сообщество до сих пор не добилось никакого реального прогресса на пути к цели и погрязло в дешевых понтах, беспредметной болтовне и склоках. Короче, душераздирающее зрелище.

Мне здесь нравились темы, в которых гнобили «шестерок». «Шестерками» пасхантеры презрительно именовали сотрудников Innovative Online Industries. Корпорация IOI (что следовало читать как «ай-о-ай») представляла собой глобальный телекоммуникационный конгломерат и крупнейшего мирового интернет-провайдера. Немалая часть ее бизнеса была сосредоточена на предоставлении доступа к OASISу и продаже продуктов и услуг внутри его. Именно поэтому IOI неоднократно предпринимала попытки недружественного поглощения Gregarious Simulation Systems, однако пока они не увенчались успехом. Теперь IOI пыталась захватить GSS по завещанию Холлидэя.

В IOI создали новый департамент — так называемый «отдел оологии». Вообще-то оология — это наука, изучающая птичьи яйца, но в последние годы этот термин получил новое значение. Оологией теперь называли «науку», ищущую пасхальное яйцо Холлидэя. У отдела оологии IOI была единственная цель — выиграть гонку за яйцом и получить наследство Холлидэя — его деньги, его компанию и сам OASIS.

Меня, как и большинство пасхантеров, приводила в ужас мысль о том, что OASIS окажется в лапах IOI. PR-машина корпорации не скрывала своих намерений в отношении OASISa. В IOI считали, что Холлидэй извлекал из своего творения куда меньшую прибыль, чем оно могло бы приносить. Они собирались взимать с пользователей ежемесячную абонентскую плату, заляпать рекламой все видимые поверхности в виртуальном мире, упразднить в нем анонимность и свободу слова. Я понимал, что, как только корпорация получит OASIS, он перестанет быть свободной утопией, в которой прошло мое детство. Он станет дистопией, дорогим парком развлечений для богатеньких избранных.

IOI требовала, чтобы ее штатные пасхантеры — которых в корпорации называли оологами — использовали в качестве имен аватаров номера своих рабочих удостоверений. Номера были шестизначные и всегда начинались с числа 6 — так и появилось прозвище «шестерки».

Чтобы стать «шестеркой», человек подписывал контракт, в котором, помимо прочих пунктов, было обязательство немедленно передать главный приз, если он будет получен, в полную собственность корпорации. Взамен оолог получал зарплату (дважды в месяц), питание, жилье, медицинское страхование и счет в Пенсионном фонде. Корпорация предоставляла аватарам своих сотрудников первоклассную броню, оружие и транспортные средства, а также покрывала расходы на телепортацию. Вступить в «шестерки» было все равно что завербоваться в армию.

В OASISe «шестерок» было легко заметить, их аватары выглядели совершенно одинаково — накачанные мужики (вне зависимости от пола «шестерки») с коротко стриженными темными волосами и одинаковыми рожами, заданными программой по умолчанию, все в одинаковой темно-синей униформе. Единственным отличием этих корпоративных клонов друг от друга был шестизначный номер, отпечатанный на правой стороне груди прямо под логотипом IOI.

Как и большинство пасхантеров, я презирал «шестерок» и находил оскорбительным сам факт их существования. Создав эту армию наемников, IOI извратила весь смысл Охоты. Конечно, можно было сказать, что пасхантерские кланы тоже извращали идею. Кланов развелась уже не одна сотня, некоторые насчитывали тысячи участников, общими усилиями пытающихся отыскать яйцо.

В основе каждого клана был железный юридически заверенный договор, по которому приз, полученный кем-то из

клана, поровну делился между всеми участниками. Одиночки вроде меня относились к кланам без особого восторга, но уважали их как коллег — в отличие от «шестерок», продавшихся мультинациональной корпорации, желающей погубить OASIS.

Мое поколение не знало, что такое мир без OASISa. Для нас он стал большим, чем просто игра или развлекательная платформа. Сколько я и мои ровесники себя помнили, OASIS был неотъемлемой частью жизни. Мы родились в ужасном мире и спасались от его безнадеги в этом прекрасном убежище. Возможность перехода OASISa в частные руки и приведения его к единым корпоративным стандартам ужасала нас. Тот, кто родился до появления OASISa, не мог бы понять наших эмоций, но для нас это было все равно что приватизация солнечного света или взимание абонентской платы за возможность смотреть на небо.

«Шестерки» стали для пасхантеров общим врагом, и мы с удовольствием глумились над ними в чатах и форумах. Многие прокачанные пасхантеры взяли себе за правило убивать (или пытаться убить) всякую встреченную «шестерку» на месте. Существовало несколько веб-сайтов, посвященных отслеживанию всех перемещений этих корпоративных рабов, и некоторые из нас тратили больше времени на Охоту за «шестерками», чем на охоту за яйцом. Крупнейшие кланы даже устроили соревнование «Отстрел «шестерок»» и ежегодно присуждали награду клану, который смог набить больше.

Я заглянул еще на несколько форумов, а потом выбрал в закладках сайт «Послания АртЗмиды» — блог одной пасхантерши. Ее ник следовало читать «Артемида». Я наткнулся на этот блог года три назад и с тех пор был его преданным читателем. Она писала про свои поиски пасхального яйца, которые называла «безумной охотой за макгаффином»[3]. Восхитительные посты из разряда «что вижу, то пою», в которых были ум, обаяние, самоирония и хлесткие сардонические ремарки обо всем на свете. Она излагала собственную трактовку отдельных мест из «Альманаха» (причем с таким юмором, что я иногда смеялся до колик), вешала ссылки на упомянутые в нем книги, сериалы и фильмы, которые в текущий момент изучала. Я предполагал, что этими постами она старалась сбить конкурентов с толку и увести от цели, но все равно читал их с удовольствием.

Ну и стоит ли говорить, что в АртЗмиду я был заочно влюблен.

Когда она постила скриншоты своего аватара — девушки с волосами цвета воронова крыла, — я иногда (ну ладно, всегда) сохранял их на жесткий диск. У ее аватара было хорошенькое

личико — хорошенькое, но не противоестественно прекрасное. В OASISe быстро привыкаешь к тому, что тебя окружают нереально совершенные люди. Но аватар АртЗмиды не выглядел прекрасным чудовищем Франкенштейна, которое собрано программой из частей, представленных в каком-нибудь меню «Красотка». Нет, такое лицо могло быть только у живой девчонки, как будто она смоделировала аватар по своей фотографии: большие светло-карие глаза, щечки-яблочки, острый подбородок и не сходящая с губ усмешка. Она казалась мне невыносимо привлекательной.

Фигуру она выбрала тоже необычную. В OASISe женские аватары создаются в основном по двум самым популярным шаблонам — неестественно тощей «супермодели» или грудастой «порнозвезды» с осиной талией (причем в OASISe такие пропорции смотрелись еще более странно, чем в реальности). Аватарка АртЗмиды будто сошла с полотен Рубенса — невысокий рост и сплошные изгибы.

Я понимал, что моя влюбленность в АртЗмиду глупа и не приведет ни к чему хорошему. Что я вообще о ней знал? Свое настоящее имя она, разумеется, не афишировала — так же как возраст и местонахождение. Ей могло быть как пятнадцать, так и пятьдесят. Она могла выглядеть как угодно. Некоторые пасхантеры вообще выражали подозрения, что она мужчина, но я не допускал такой мысли — вероятно, потому, что не хотел даже представить себя влюбленным в какого-нибудь дядьку средних лет по имени Крис с плешью и волосатой спиной.

За те годы, что я читал АртЗмиду, ее блог стал одним из самых популярных в Интернете — несколько миллионов посетителей в день. АртЗмида сделалась знаменитостью, по крайней мере в пасхантерских кругах. Но слава не ударила ей в голову. Ее посты по-прежнему оставались такими же остроумными и самоироничными. Самый новый назывался «Блюз Джона Хьюза» и представлял собой глубинный анализ шести ее самых любимых подростковых фильмов Джона Хьюза, которые она разделила на две трилогии: «Фантазии странной девчонки» («Шестнадцать свечей», «Милашка в розовом», «Нечто замечательное») и «Фантазии странного парня» («Клуб «Завтрак»», «Ох уж эта наука» и «Феррис Бьюллер берет выходной»).

Не успел я дочитать до конца, как на дисплее выскочило окошко мессенджера — мне писал лучший друг Эйч. (Ну ладно, если уж говорить начистоту, мой единственный друг — не считая миссис Гилмор.)

Эйч: С добрым утром, амиго.
Парсифаль: Ола, компадре.

Эйч: Чем занимаешься?
Парсифаль: Так, по сети лазаю.
Эйч: Приходи лучше в Нору, баклан. Потусим перед уроками.
Парсифаль: Круто! Сейчас буду.

Я закрыл окно мессенджера и посмотрел на время. До начала урока оставалось еще полчаса. Я ухмыльнулся, ткнул в маленькую дверцу в углу дисплея и нашел в «Избранном» чат-комнату Эйча.

0003

Система подтвердила наличие у меня допуска в приватную чат-комнату. Школьная аудитория, которая прежде находилась на периферии моего поля зрения, свернулась в маленькое окошко в нижнем правом углу дисплея, а перед глазами у меня предстала Нора. Мой аватар оказался «у входа» — перед дверью, от которой вниз шла покрытая ковром лестница. Дверь не вела никуда — она даже не открывалась. Все дело в том, что Нора и все, что в ней находилось, не была частью OASISa. Все приватные чат-комнаты представляли собой автономные симуляции — временные виртуальные пространства, в которые аватар мог перейти из любой точки OASISa. В общем-то мой аватар сейчас вовсе не был внутри Норы, мне это лишь казалось. Уэйд-3/Парсифаль по-прежнему сидел с закрытыми глазами в кабинете мировой истории. Зайдя в приватный чат, я, по сути, находился в двух местах одновременно.

Нора Эйча выглядела как подвал большого загородного дома, в котором подросток конца восьмидесятых обустроил себе логово. На стенах, обшитых деревянными панелями, красовались плакаты старых фильмов и комиксов. В центре помещения стоял винтажный телевизор RCA с подключенным к нему кассетным магнитофоном Betamax, проигрывателем LaserDisc и несколькими винтажными игровыми консолями. Вдоль дальней стены тянулись полки, нагруженные коробками с настольными ролевыми играми и выпусками журнала «Дракон».

Содержать такой большой чат было недешево, но Эйч мог себе это позволить. Он сшибал приличные деньги, сражаясь на PvP-аренах, бои на которых транслировались по телевидению, — по выходным и после школы. Эйч был одним из сильнейших бойцов в OASISe в обеих лигах — в одиночной и командной — и снискал даже большую славу, чем АртЗмида. Уже несколько лет его Нора слыла элитным клубом для самых сливок пасхантерского сообщества. Эйч допускал в свой чат только тех, кого считал достойным, так что приглашение туда было большой честью — особенно для аутсайдера вроде меня.

Я спустился по лестнице. В Норе уже собралось несколько десятков разномастных аватаров — людей, киборгов, демонов, темных эльфов, вулканцев и вампиров. Они слонялись по комнате, играли в старые аркадные автоматы, стоящие рядком у стены, зависали у древней стереосистемы (из динамиков которой неслась композиция The Wild Boys группы Duran Duran),

разглядывая внушительную коллекцию видеокассет на полках.

Перед телевизором буквой П стояли три дивана, и на одном из них развалился аватар Эйча собственной персоной — высокий и широкоплечий белый парень с темными волосами и карими глазами. Я как-то спросил его, похож ли аватар на него самого, и Эйч усмехнулся: «Конечно. Только в жизни я гораздо красивее».

Завидев меня, он оторвался от игры на приставке Intellivision и расцвел в своей фирменной улыбке — как у Чеширского кота, от уха до уха.

— Си! — заорал он. — Как жизнь, амиго?

Я подставил ему ладонь для приветствия и плюхнулся на диван напротив. Эйч с самого нашего знакомства называл меня «Си», ему нравилось давать людям прозвища из одной буквы. Собственно, имя его аватара представляло собой транскрипцию латинской буквы «Н». Поэтому я часто называл его первым пришедшим в голову именем на эту букву — ну там, Хуберт, Харрис или Хоган. Это у нас была игра такая.

— Нормально, как сам, Хампердинк?

С Эйчем я подружился чуть больше трех лет назад. Он тоже учился на Людусе, в старших классах школы номер 1172 на противоположной стороне планеты от моей. Как-то в выходной мы случайно пересеклись в открытом пасхантерском чате и тут же спелись, потому что у нас были общие интересы. Вернее, единственный интерес — всепоглощающая увлеченность охотой за пасхальным яйцом и личностью Холлидэя. Едва начав говорить с Эйчем, я распознал в нем настоящего пасхантера с серьезным настроем на победу. Он знал кучу всего о поп-культуре восьмидесятых, причем не только канонические вещи. Он копал гораздо глубже, как настоящий исследователь. Полагаю, он распознал во мне родственную душу, потому что выдал мне свою визитку и пригласил заходить в Нору в любое время. С тех пор мы стали лучшими друзьями.

Дружба наша имела дух товарищеского соперничества. Мы вечно подкалывали друг друга, мерились крутизной и шансами первым записать свое имя на Доску почета, стремились переплюнуть друг друга в знании мельчайших подробностей жизни наших ровесников в восьмидесятые годы. Иногда мы вместе занимались исследованиями — обычно это заключалось в просмотре попсовых фильмов и сериалов тех лет в Норе. Ну и, конечно, мы упражнялись в видеоиграх, тратили бесчисленные часы, снова и снова проходя классические игры на двоих — Contra, Golden Axe, Heavy Barrel, Smash TV и Ikari Warriors. Эйч был лучшим универсальным геймером — если не считать вашего покорного слугу. В большинстве игр наши силы были равны, но в

некоторых он меня просто раскатывал, особенно в шутерах от первого лица. Это был его конек.

Я ничего не знал о том, кто такой Эйч на самом деле, но подозревал, что дома, в реальном мире, у него не все в порядке. Он, как и я, целые дни проводил в OASISe. И хотя мы ни разу не встречались вживую, он не раз говорил мне, что я его лучший друг. Видимо, он был так же одинок, как и я.

— Что делал вчера после того, как ушел? — поинтересовался Эйч, бросая мне второй контроллер Intellivision.

Накануне мы ним несколько часов зависали в Норе, вперившись в старые японские фильмы про монстров.

— Фигней страдал, — ответил я. — Вернулся домой и прошелся по нескольким аркадам.

— Боишься потерять хватку? Перестраховщик.

— Да не. Просто захотелось.

Я не спросил, что делал он сам, а Эйч не стал вдаваться в подробности. Я знал, что он наверняка направился на Гигакс или еще какую не менее клевую планету и прошел пару-тройку квестов, чтобы набрать опыт, но у него хватало такта не распространяться об этом при мне. Эйч мог позволить себе путешествовать по миру OASISa, разыскивая Медный ключ, но он никогда не обсуждал это со мной и никогда не насмехался над тем, что я безвылазно торчу на Людусе, не имея возможности позволить себе телепортацию. И ни разу не оскорбил меня предложением одолжить денег. Таково было неписаное правило пасхантеров: если ты одиночка, ни от кого не принимай помощь. Те, кто не способен действовать самостоятельно, вступали в кланы, а мы с Эйчем кланы презирали, считая их участников неудачниками и позерами. Мы оба выбрали путь одиночки и не собирались сходить с него. Мы иногда делились своими соображениями по поводу Охоты, но это всегда были общие темы, никаких деталей.

Мы сыграли три раунда в Tron: Deadly Discs, — и я побил Эйча все три раза. Он с досадой отшвырнул контроллер и подобрал с пола журнал — древнее издание «Старлога», ежемесячного журнала о фантастических фильмах. На обложке красовался Рутгер Хауэр в рекламе фильма «Леди-ястреб».

— О, «Старлог»! — сказал я с одобрением.

— Ага. Скачал все выпуски из архива Инкубатора. Еще не все успел прочитать. Тут клевая статья про «Битву за Эндор».

— «Эвоки. Битва за Эндор», телефильм, вышел в восемьдесят пятом году, — тут же без запинки выдал я. Уж про «Звездные войны» и то, что с ними связано, я знал все. — Полная чушь. Темное пятно на истории «Войн».

— Много ты понимаешь, ушлепок. Там есть клевые моменты.

— Нет там никаких моментов. Это даже больший отстой, чем та первая байда про эвоков, «Караван смельчаков». Стоило назвать ее «Караван сосунков».

Эйч закатил глаза и погрузился в чтение. Он и не думал поддаваться на провокацию. Я посмотрел на обложку.

— Дашь почитать, когда закончишь?

Эйч ухмыльнулся.

— Сейчас угадаю: тебя интересует «Леди-ястреб»?

— Может быть.

— Ну да, ты же у нас фанат этого дерьмища.

— Отсоси.

— Сколько раз ты смотрел эти розовые сопли? Если даже меня заставил два раза их вытерпеть.

Теперь пришел его черед меня провоцировать. Эйч знал, что я питаю преступную слабость к этому фильму и смотрел его раз двадцать, если не больше.

— Еще спасибо скажешь, ламер. — Я сунул в приставку другой картридж и загрузил одиночную игру Astrosmash. — «Леди-ястреб» — это канон!

«Каноном» пасхантеры называли все книги, фильмы, сериалы, игры и песни, от которых в свое время тащился Холлидэй.

— Да ладно!

— Прохладно!

Эйч отложил журнал и подался вперед.

— Холлидэй просто не мог фанатеть с «Леди-ястреба», вот отвечаю!

— Да? И чем докажешь, умник?

— У Холлидэя был вкус. Какие еще нужны доказательства?

— Тогда объясни мне, почему «Леди-ястреб» была у него и на видеокассете, и на диске?

Полный перечень фильмотеки Холлидэя на день его смерти входил в приложения к «Альманаху Анорака», и мы с Эйчем знали его наизусть.

— Он же миллионер! Собрал тонны фильмов, которые наверняка даже не все удосужился посмотреть! У него, знаешь ли, был «Говард-утка» и «Крулл» на DVD. Это еще не значит, что они ему нравились. И уж точно это не делает их каноном.

— Тут и спорить не о чем. «Леди-ястреб» — классика восьмидесятых.

— Это тупой фильм, вот и все! У них там мечи из фольги! А саундтрек — просто эпический отстой, сплошные синтезаторы. Плоды трудов гребаного Алана Парсонса. Это хуже, чем отстой! Это отстой от «Горца-2»!

— Эй! — Я сделал вид, что собираюсь запустить в него контроллером. — Вот это уже просто оскорбительно! Да там один актерский состав чего стоит! Рой Бэтти! Феррис Бьюллер! И чувак, который играл доктора Фолкена в «Военных играх»! — Я порылся в памяти. — Джон Вуд! Вместе с Мэттью Бродериком!

— Черное пятно на карьере обоих, — усмехнулся Эйч.

Он не меньше, чем я, любил спорить о старых фильмах. Остальные собравшиеся в чате стали подтягиваться поближе к нам — наши с Эйчем дебаты нередко привлекали зрителей.

— Ты укурился? — выпалил я. — Режиссер «Леди-ястреба» — сам гребаный Ричард Доннер! Который выпустил «Супермена» и «Балбесов»! Скажешь, режиссер тоже отстойный?

— Да будь там хоть сам Спилберг. Все равно фильм — розовые сопли, которые пытаются выдать за жанр меча и магии. Единственный жанровый фильм, в котором соплей больше, чем в этом, наверное... гребаная «Легенда»! И вообще: кому реально нравится «Леди-ястреб», тот баба! Причем со справкой!

С галерки донесли смешки. Я уже начал и правда выходить из себя. Мне нравилась «Легенда», и Эйч об этом знал.

— А, значит, я баба? А не ты ли питаешь нездоровую страсть к эвокам? — Я схватил «Старлог» и бросил его в сторону плаката «Месть джедая», висящего на стене. — Думаешь, твои обширные познания в культуре эвоков помогут тебе найти яйцо?

— Лучше не начинай опять про эндорцев, чувак. — Эйч угрожающе воздел указательный палец. — Забаню на хрен. Я предупредил.

Я знал, что это пустая угроза, и уже намеревался проехаться по эвокам асфальтовым катком, не забыв помянуть добрым словом лохов, которые зовут их эндорцами, но тут на лестнице материализовался новый гость, законченный ламер с ником Я-б0х.

Я не удержался от стона. Я-б0х и Эйч посещали одну школу и по нескольким предметам учились в одной группе, но я все равно не мог понять, с какой радости Эйч дал этому уроду допуск в Нору. Я-б0х считал себя элитным пасхантером, но на деле был просто наглым дешевым позером. Он, конечно, рассекал по всему OASISу, выполняя квесты и прокачивая своего аватара, но по теории не знал ничего. И вечно таскал с собой колоссальную плазменную пушку размером со снегоход. Вот уж у кого не было вкуса...

— Все про «Звездные войны» собачитесь, долбоклюи, — произнес он, спускаясь по лестнице, и подошел к нам. — Это же все старье.

— Если уж тебе так хочется кого-нибудь забанить, — сказал я

Эйчу, — начни с этого клоуна.

Перезагрузил приставку и начал новую игру.

— Заткни хлебало, Пенисваль, — ответил Я-б0х. Он считал, что коверкает мой ник очень остроумно. — Меня он не забанит, потому что я элита! Так ведь, Эйч?

— Не так. — Эйч устало закатил глаза. — Ты такая же элита, как моя покойная бабуля.

— Да пошел ты, Эйч! Вместе с бабулей!

— Вот умеет человек одним своим появлением перевести разговор на новый интеллектуальный уровень, — заметил я вполголоса. — Светоч ума и фонтан красноречия.

— Прости, если действую тебе на нервы, Капитан Нищеброд. А почему ты здесь? Тебе бы сейчас побираться на Инципио, вдруг кто подаст?

Я-б0х потянулся ко второму контроллеру, но я успел его перехватить и бросил Эйчу.

— Придурок, — огрызнулся Я-б0х.

— Дешевка.

— Дешевка? Глядите-ка, Пенисваль называет меня дешевкой. — Я-б0х повернулся к собравшейся вокруг нас толпе. — У этого орла ни монеты в кармане, он просит нормальных людей подбросить его до Серого Ястреба, чтобы там бить кобольдов на медь! И он называет меня дешевкой!

В толпе захихикали, а я почувствовал, как лицо под визором краснеет. Однажды, где-то год назад, я совершил ужасную ошибку — попросил Я-б0ха подбросить меня с Людуса на своем драндулете. Хотел немножко опыта поднабраться. Этот урод высадил меня на планете Серый Ястреб — там, где можно было пройти квесты низкого уровня, — но не улетел, а остался следить за мной. Несколько часов я убивал небольшую стаю кобольдов, ждал, пока они возродятся, и убивал их опять, снова и снова. Мой аватар тогда находился всего лишь на первом уровне, и это был один из немногих безопасных для меня способов прокачаться. Я-б0х заснял меня за этим занятием и повесил скриншоты в Инкубаторе, обозвав их «Пенисваль, Гроза кобольдов». И до сих пор не упускал случая припомнить мне этот позор.

— Так точно, я назвал тебя дешевкой, дешевка. — Я поднялся на ноги и встал прямо перед ним. — Ты тупой, невежественный понтоброс. То, что ты докачался до четырнадцатого уровня, не делает тебя пасхантером. Для этого нужны знания.

— Плюсую, — сказал Эйч и подставил мне кулак, по которому я тут же ударил.

В толпе опять заржали, на этот раз над Я-б0хом. Пару секунд он злобно смотрел на нас, потом заявил:

— Ну ладно. Сейчас посмотрим, кто тут дешевка. Полюбуйтесь-ка, барышни.

Он достал из инвентаря какой-то предмет и поднял его перед собой, ухмыляясь. Это была старая игра для Atari 2600 в оригинальной коробке. Я-б0х намеренно прикрыл название рукой, но я сразу узнал картинку — мужчина и женщина в древнегреческих одеждах, у обоих в руках мечи. За спиной у них маячит одноглазый дядька и минотавр.

— Знаешь, что это, умник? — вопросил Я-б0х с вызовом. — Я тебе даже подскажу. С этой игрой для Atari был связан конкурс. Она содержала в себе несколько головоломок, и тому, кто первым решит их, присуждался приз. Ну, какие есть идеи?

Я-б0х вечно пытался поразить нас какой-нибудь «меганаходкой» из юности Холлидэя, каждый раз считая себя первооткрывателем. И каждый раз его ждал мощный облом. Пасхантеры вообще были не прочь помериться своими знаниями и продемонстрировать, что им известны такие детали жизни восьмидесятых, о которых все остальные слыхом не слыхивали. Это была такая общепринятая пасхантерская игра — и Я-б0ху в ней страшно не везло.

— Хочешь сказать, что только сейчас вышел на серию Swordquest? — спросил я небрежно.

Я-б0х тут же сдулся.

— У тебя в руке Swordquest: Earthworld, первая игра серии. Выпущена в восемьдесят втором году. Назовешь остальные три?

Я-б0х сузил глаза. Конечно, он не мог их назвать. Как я и говорил, он позер и дешевка.

— Кто-нибудь еще? — поинтересовался я у толпы.

Все переглядывались, но никто так и не предложил вариантов.

— Fireworld, Waterworld, Airworld, — сказал Эйч.

— Бинго! — Я подставил ему кулак для удара. — Хотя Airworld так и не вышел — для Atari настали тяжелые времена, и компания отменила конкурс.

Я-б0х молча убрал коробку с игрой назад в инвентарь.

— Ты бы сделал неплохую карьеру у «шестерок», Я-б0х, — заметил Эйч со смехом. — Им бы пригодились твои масштабные познания.

Я-б0х показал ему «фак».

— Если вы, долбоклюи, давно знаете про эти конкурсы, почему я о них до сих пор ничего от вас не слышал?

— Да брось ты! — отмахнулся Эйч. — Swordquest: Earthworld был неофициальным сиквелом Adventure, любому уважающему себя пасхантеру об этом известно. Тоже мне, тайненькое

знаньице.

— Ну ладно, раз вы оба такие эксперты... — Я-б0х изо всех сил пытался сохранить лицо. — Кто программировал все игры серии?

— Дэн Хитченс и Тод Фрай, — ответил я не задумываясь. — Спроси чего посложнее.

— Давай я, — встрял Эйч. — Какие были призы для победителей каждого конкурса?

— Ага, хороший вопрос. Сейчас вспомню... Первый игрок, разгадавший все головоломки «Земного мира», получил Талисман предконечной правды. Эта штука была из чистого золота с драгоценными камнями. Победитель расплавил его и продал, чтобы заплатить за колледж.

— Ну да, ну да, ты время не тяни, отвечай по делу. Какие другие два приза?

— Ничего я не тяну. Призом за разгадку Fireworld был Кубок света, а за Waterworld — Венец жизни, только последний так никому и не присудили, потому что компания отменила конкурс. Та же судьба постигла и приз за невышедший Airworld, им должен был стать Философский камень.

Эйч заулыбался, хлопнул меня по подставленной ладони и добавил:

— А потом победители четырех конкурсов сразились бы за Гран-при, Меч предельной магии, — если бы все не отменили.

— Все призы перечислены в комиксах, которые входили в комплект каждой из игр. Кстати, эти комиксы видны в кадре в самом конце «Приглашения Анорака».

Толпа зааплодировала, а Я-б0х опустил глаза.

С самого начала гонки за пасхальным яйцом для меня было очевидно, что Холлидэй позаимствовал идею конкурса именно у серии Swordquest. Я не знал, взял ли он оттуда какие-то головоломки, но на всякий случай досконально проштудировал все три игры.

— Ладно, ваша взяла, — признал Я-б0х. — Но вам обоим стоит завести себе реальную жизнь, задроты.

— А тебе стоит завести другое хобби, — отпарировал я. — Ты слишком туп и ленив для пасхантера.

— Вот уж точно, — поддержал Эйч. — Ты бы подучил теорию, Я-б0х. Про Википедию слышал? Она бесплатная.

Я-б0х отвернулся и пошел в другой угол, к коробкам с комиксами, якобы утратив интерес к разговору.

— Да по хрен, — бросил он через плечо. — Если бы я поменьше времени тратил на девок — реальных девок, — то знал бы столько же никому не нужного бреда, как вы.

Эйч оставил этот комментарий без ответа и спросил меня:

— А как звали близнецов из тех комиксов?

— Тарра и Тор.

— Ну даешь, чувак! Ты реально дока!

— Спасибо.

На дисплее у меня загорелось сообщение о том, что урок начнется через три минуты. Я знал, что такое же сообщение видят Эйч и Я-б0х, — их школа работала по тому же расписанию.

— Ну что ж, пора грызть гранит науки, — произнес Эйч, вставая с дивана.

— Вот радость-то, — буркнул Я-б0х. — Пока, лохи.

Он показал мне «фак» и вышел из чата. Остальные аватары тоже стали исчезать один за другим, пока не остались только мы с Эйчем.

— Я правда не понимаю, зачем ты дал этому кретину доступ, — заметил я.

— Затем, что его прикольно крошить в видеоигры. А его невежество вселяет в меня надежду.

— Это еще почему?

— Да потому, что если большинство пасхантеров так же невежественны, как он, — а так оно и есть, Си, я отвечаю, — это значит, что у нас с тобой и правда есть шансы на победу.

Я пожал плечами.

— Ну, может, ты и прав.

— Не хочешь затусить сегодня после школы? Часиков в семь? У меня есть кой-какие дела, но к семи освобожусь. Надо вычеркнуть что-нибудь из списка «к просмотру». Как насчет «Квартирантов»? Устроим марафон?

— О да, я буду.

Мы вышли из чата одновременно, и тут прозвенел звонок.

0004

Мой аватар открыл глаза, и я снова увидел перед собой класс мировой истории. Все ученики уже сидели по местам, а у доски стоял учитель, мистер Авенович — крупный, бородатый, похожий на университетского профессора. У него была заразительная улыбка, очки в тонкой металлической оправе и твидовый пиджак с заплатами на локтях. Говорил он всегда так, будто читал вслух отрывок из Диккенса. Мне очень нравились его уроки.

Конечно, мы не знали, кто такой мистер Авенович на самом деле и где живет. Не знали его настоящего имени и вообще — мужчина ли он. За его аватаром вполне могла скрываться маленькая инуитская женщина с Аляски, которая выбрала в OASISe такую внешность и голос, чтобы пользоваться у учеников авторитетом. И все же я почему-то был уверен, что настоящий мистер Авенович в точности такой же, как его аватар.

У нас в школе вообще были замечательные учителя. Они отличались от своих коллег в реальных школах тем, что искренне любили свою работу — вероятно потому, что им не приходилось выполнять функции няньки и надзирателя. О том, чтобы ученики не болтали на уроках и смирно сидели на своих местах, заботилась программа OASISa. Задачей учителя было только учить.

К тому же виртуальная школа предоставляла гораздо больше возможностей увлечь аудиторию, ведь классы были похожи на голодек из «Звездного пути». Учитель мог ежедневно устраивать экскурсии, не выходя за территорию школы.

На первом уроке в тот день мистер Авенович загрузил автономную симуляцию, и мы своими глазами понаблюдали, как археологи нашли гробницу Тутанхамона в Египте в 1922 году. (На прошлом занятии мы были в том же месте в 1334 году до нашей эры и видели царство Тутанхамона во всем его великолепии.)

На следующем уроке, биологии, мы отправились внутрь человеческого сердца — прямо как в старом фильме «Фантастическое путешествие».

На уроке мировой художественной культуры мы прошлись по Лувру — причем на головах у наших аватаров оказались дурацкие береты.

Учительница астрономии познакомила нас со всеми спутниками Юпитера. Мы переместились на вулканическую поверхность Ио и слушали о том, как сформировался этот спутник. Учительница стояла перед нами, а за ней маячил

Юпитер, и Большое красное пятно тлело прямо над ее левым плечом. Потом она щелкнула пальцами, и мы перенеслись на Европу и стали обсуждать возможность существования жизни под покрывающей этот спутник ледяной корой.

Обеденный перерыв я провел сидя на зеленой лужайке возле школы — жевал протеиновый батончик, не снимая визора. Смотреть на компьютерный пейзаж было куда приятней, чем любоваться интерьерами моего логова. Как старшекласснику, мне разрешалось покидать территорию школы во время большой перемены и отправляться в любую точку OASISa, но на это у меня тупо не было денег.

Вход в OASIS был свободным, но за перемещения по виртуальному миру приходилось платить, и я чаще всего не мог позволить себе метнуться куда-нибудь с Людуса и обратно на переменке. После уроков те мои одноклассники, которым было чем заняться в реальном мире, выходили из OASISa, а остальные отправлялись в путешествие по виртуальной вселенной. У многих были собственные межпланетные корабли — на школьной парковке бок о бок стояли «летающие тарелки», ДИ-истребители из «Звездных войн», древние шаттлы НАСА, вайперы из «Звездного крейсера «Галактика»» и прочие плоды научно-фантастической мысли. Каждый день я стоял на лужайке и с завистью смотрел, как вся эта флотилия поднимается в небо и улетает прочь с Людуса навстречу бесконечным приключениям. Те, у кого не было своего корабля, подсаживались к друзьям или топали к ближайшему транспортному терминалу, а оттуда переносились в какой-нибудь дансинг, на рок-концерт или игровую арену. Все, кроме меня. Я был обречен безвылазно торчать на Людусе, самой скучной планете во всей вселенной OASISa.

Онтологически — антропоцентрическая захватывающая интерактивная симуляция была почти безгранична.

В первые годы своего существования OASIS насчитывал всего несколько сотен планет, созданных программистами и дизайнерами GSS. Это были очень разные миры, выдержанные в различной эстетике — от пасторальных пейзажей жанра меча и магии до колоссальных мегаполисов киберпанка и зараженных радиацией постапокалиптических пустынь, по которым бродят кровожадные зомби. Некоторые продумали и прорисовали до мельчайших деталей. Некоторые наспех сгенерили из готовых шаблонов. Каждый из них населяли разнообразные компьютерные персонажи-NPC (nonplayer characters, неиграющие персонажи, или попросту «неписи») — управляемые искусственным интеллектом люди, животные, монстры, инопланетяне, андроиды и прочие

создания, с которыми пользователь OASISa мог взаимодействовать.

Компания GSS также купила у конкурентов лицензии на использование уже существующих виртуальных миров, так что контент таких игр как Everquest и World of Warcraft был перенесен в OASIS, и число его планет пополнили собой Азерот и Норрат. За ними вскоре последовали и другие — от Метавселенной Нила Стивенсона до мира «Матрицы». Мир «Светлячка» поместили по соседству с галактикой «Звездных войн». Рядом также оказался скрупулезно воссозданный мир «Звездного пути». Пользователи могли телепортироваться между ними сколько душе угодно. Средиземье. Вулкан. Перн. Арракис. Магратея. Плоский мир, Мир Реки, Мир-Кольцо. Им не было числа.

Для упрощения навигации OASIS разделили на двадцать семь кубических секторов, в каждом из которых располагались сотни планет. (На трехмерной карте эти двадцать семь секторов напоминали популярную в восьмидесятые годы головоломку — кубик Рубика. Как и большинство пасхантеров, я понимал, что это не случайность.) Грань каждого куба равнялась десяти световым годам, то есть примерно 10,8 миллиарда километрам. Если двигаться со скоростью света (наибольшей скоростью, которую способны развивать космические корабли в OASISe), один сектор можно пересечь от края до края ровно за десять часов. Перемещаться на такие дальние расстояния мог позволить себе не каждый. Корабли, способные развивать такую скорость, были редки и дороги, к тому же им требовалось топливо. Собственно, компания GSS на этом и зарабатывала — продавала виртуальное топливо для виртуальных кораблей, ведь за вход в OASIS никакой платы не взималось. Однако основным источником ее прибыли служила все-таки плата за телепортацию — самый быстрый и самый дорогой способ перемещения.

Путешествовать по OASISу было не только дорого, но еще и опасно. Каждый сектор делился на множество зон разных форм и габаритов. Некоторые из них достигали таких размеров, что включали в себя несколько планет, а некоторые занимали всего несколько квадратных километров. Каждая зона функционировала по собственным правилам. В некоторых магия работала, а в некоторых — нет. То же касалось и техники. Если неосторожно завести свой супер-пупер-космический корабль в зону, где не работает никакая техника, все его супер-пупер-моторы заглохнут, не успеете вы пересечь границу. И тогда вам придется нанимать какого-нибудь чародея с дурацкой седой бородой, чтобы он своей магией отбуксировал вас туда, где корабль снова заведется.

В дуальных зонах допускалось применение и магии, и техники, в нулевых не работало ни то ни другое. Существовали мирные зоны, где не допускалось никаких сражений между игроками, и зоны PvP, где каждый был сам за себя.

Так что пересекать границы между зонами следовало очень осторожно. Думать и просчитывать маршрут, а не бросаться в омут головой.

Но, как я уже говорил, передо мной такая проблема не стояла. Я накрепко застрял в школе.

Людус был задуман как место для учебы. На всей планете ни единого портала квестов и ни единой игровой арены. Только тысячи одинаковых школ среди зеленых полей, ухоженных парков, рек, цветущих лугов и цифровых дубрав. Никаких замков, подземелий и летающих космических крепостей, на которые мой аватар мог бы напасть. Никаких злобных неписей, монстров и пришельцев, с которыми можно сразиться, никаких сокровищ и артефактов, которые можно захватить.

Короче, тоска.

Выполняя квесты, сражаясь с неписями и собирая сокровища, непрокачанный аватар вроде моего мог набрать очки опыта — только так и никак иначе. А без очков опыта не повысить уровень силы, не обрести новых способностей.

Многие пользователи OASISa и не стремились прокачать аватара — их вообще слабо интересовала игровая составляющая симуляции. OASIS был нужен им для развлечений, бизнеса, покупок и общения. Такие пользователи просто держались подальше от зон PvP, где их слабенькие аватары первого уровня могли подвергнуться атаке неписей или других игроков. Если не покидать мирных зон вроде Людуса, то можно не волноваться, что твоего аватара ограбят, похитят или убьют.

Я не покидал мирную зону — и как же меня это бесило.

Чтобы найти пасхальное яйцо, рано или поздно мне придется отправиться в опасные сектора OASISa. Я прекрасно понимал это — как и то, что без достаточного уровня силы или без хорошего вооружения долго я там не продержусь.

За последние пять лет я ухитрился медленно, но верно прокачать аватара до третьего уровня. Это далось мне с большим трудом. Если кто-то из знакомых летел на планету, на которой мой хилый аватар мог выжить, я просил меня подбросить. Чаще всего меня выручал Эйч. Я высаживался в игровой зоне для новичков и проводил остаток вечера или выходные, убивая огров, кобольдов или еще каких слабеньких монстров, которых мог одолеть. За каждого убитого монстра мой аватар получал скудные очки опыта и медные или серебряные монетки. Ими я

платил за телепортацию назад на Людус, нередко прямо перед звонком на урок. Иногда — очень нечасто — из убитого монстра выпадал какой-нибудь предмет. Так я обзавелся мечом, щитом и доспехами.

С прошлых летних каникул я перестал летать куда-либо с Эйчем. Он прокачал свой аватар уже выше тринадцатого уровня, и на те планеты, куда он теперь отправлялся, моему жалкому аватару нельзя было и нос совать.

Эйч бы, конечно, с радостью завез меня на более простую планету, но я не мог рисковать занятиями, если не насшибаю достаточно монет на телепортацию. Администрация школы не сочла бы эту причину уважительной, а я и так уже пропустил столько занятий без веского оправдания, что меня вот-вот могли исключить. Тогда пришлось бы вернуть школьную консоль OASISa и визор. Хуже того, пришлось бы доучиваться в реальной школе. Этого я допустить не мог.

В общем, в свой выпускной год я редко покидал Людус. Я крепко застрял на этой планете — и на третьем уровне. Для пасхантера иметь аватар третьего уровня — это стыдоба. Никто даже не воспринимает тебя всерьез, пока не докачаешься хотя бы до десятого. Хоть я и был пасхантером с первого дня Охоты, меня все равно считали нубом. Это бесило меня так, что и словами не передать.

В отчаянии я пытался найти какую-нибудь подработку после школы, чтобы иметь хоть немного денег на текущие расходы. Отправлял резюме на десятки вакансий в техподдержке и программировании (в основном на простейшее строительство — написание кодов офисных зданий и торговых центров в OASISe), но это было безнадежно. Миллионы взрослых с высшим образованием не могли туда устроиться. Начиналось уже третье десятилетие Великой Рецессии, и уровень безработицы достиг рекордных отметок. Даже в забегаловках с фаст-фудом очередь на трудоустройство была расписана на два года вперед.

В общем, я торчал в школе и чувствовал себя ребенком, который оказался в крутейшем зале игровых автоматов без единого четвертака в кармане. Мне оставалось только наблюдать, как играют другие.

0005

После большой перемены я отправился на свой любимый урок, углубленную историю OASISa — спецкурс по выбору для старшеклассников, на котором рассказывали о том, как создавалась симуляция, и о ее разработчиках. Короче, легкая пятерка.

С тех пор как началась Охота, я все свободное время посвящал изучению мельчайших деталей биографии Холлидэя — чем он жил, чего добился, что его интересовало. После его смерти о нем издали полтора десятка книг; я все их прочел, а также посмотрел все существующие документальные фильмы. Я проштудировал все, что когда-либо написал он сам, прошел все созданные им игры. Я делал конспекты, тщательно фиксируя каждую мелочь, которая могла относиться к Охоте, в дневнике. (Посмотрев третий фильм об Индиане Джонсе, я стал называть его «дневником Грааля».)

Чем больше я узнавал о Холлидэе, тем больше начинал его идолизировать. Он был богом среди гиков, верховным демиургом нердов, он находился в том же ряду пантеона, что Гигакс, Гэрриот и Возняк. Закончив школу, он ушел из дому, не имея ничего, кроме своего ума и фантазии, и с их помощью добился всемирной славы и нажил огромное состояние. Он создал новую реальность, в которой большая часть человечества теперь спасалась от жизненных тягот. А в довершение всего своей последней волей он начал величайшее состязание геймеров.

На спецкурсе по истории OASISa я преимущественно развлекался тем, что доставал учителя, мистера Сидерса, указывая ему на ошибки в учебнике и то и дело поднимая руку, чтобы сообщить какой-нибудь интересный факт из жизни Холлидэя (который был интересен только мне). Через несколько недель после начала занятий мистер Сидерс вообще перестал вызывать меня — если только не я единственный знал ответ на заданный им вопрос.

На этот раз он читал отрывок из книги «Человек и пасхальное яйцо» — популярнейшей биографии Холлидэя, которую я прочел раза четыре. Я слушал лекцию, борясь с желанием вскочить и рассказать о действительно важных страницах этой книги, которые Сидерс упустил. Вместо этого я отмечал про себя каждую пропущенную деталь; когда же учитель заговорил о детстве Холлидэя, я снова попытался разгадать секреты странной жизни этого нелюдимого чудака, ища зацепки в том, что он решил о себе

рассказать, и в том, о чем умолчал.

Джеймс Донован Холлидэй родился 12 июня 1972 года в городе Миддлтауне, штат Огайо. Единственный ребенок в семье. Мать — официантка с маниакально-депрессивным психозом, отец — алкоголик, работал на заводе.

Джеймс был парнем умным, но некоммуникабельным. Общение с окружающими представляло для него практически непосильную задачу. Несмотря на свой недюжинный интеллект, учился он плохо, потому что интересовали его преимущественно компьютеры, научная фантастика и фэнтези — книги, фильмы, комиксы, а больше всего видеоигры.

Однажды он сидел в школьной столовой и читал «Книгу игрока Dungeons & Dragons». Игра казалась ему очень увлекательной, но сам он никогда не играл в нее — не с кем было. Его одноклассник Огден Морроу заметил книгу и пригласил Холлидэя поиграть с ним и его друзьями, которые собирались у него дома каждую неделю. Там, в подвале у Морроу, Холлидэй и познакомился с компанией «мегагиков» — таких же, как он сам. Его сразу приняли как своего, и впервые у Джеймса Холлидэя появились друзья.

Впоследствии Огден Морроу стал его деловым партнером, соавтором и лучшим другом. Их нередко сравнивали с Джобсом и Возняком, Ленноном и Маккартни. Эта дружба была одной из тех, что меняют ход человеческой истории.

В пятнадцать лет Холлидэй написал свою первую видеоигру, Anorak's Quest — на бейсике на компьютере TRS-80 Color Computer, который получил в подарок на Рождество (хотя просил у родителей более дорогой Commodore 64). Действие игры разворачивалось в Хтонии, фантастическом мире, который Анорак придумал для кампании в Dungeons and Dragons. Прозвище Анорак Холлидэю дала одноклассница, приехавшая из Великобритании по обмену. Ему это прозвище так понравилось, что он назвал так своего любимого персонажа в Dungeons and Dragons, могущественного чародея, который потом появлялся во многих его видеоиграх.

Anorak's Quest Холлидэй написал для забавы, просто чтобы показать друзьям. Они нашли игру очень увлекательной и часами пытались решить все запрятанные в ней хитроумные загадки и головоломки. Огден Морроу убедил Холлидэя, что Anorak's Quest превосходит большинство игр, существовавших в тот момент на рынке, и что плод его трудов стоит попытаться продать. Он помог Холлидэю с нехитрым оформлением обложки, они вместе вручную раскопировали Anorak's Quest на десятки пятидюймовых дискет, упаковали в пластиковые пакеты вместе с руководством

пользователя, уместившимся на одном листке, и выставили игру на продажу в местном компьютерном магазине. Вскоре на Anorak's Quest пошел такой спрос, что Морроу и Холлидэй едва успевали штамповать копии.

Тогда друзья решили основать собственную компанию по разработке видеоигр, Gregarious Games, обустроив ее штаб-квартиру в подвале дома Морроу. Там Холлидэй написал версии своего Anorak's Quest для Atari 800XL, Apple II, и Commodore 64, а Морроу разместил рекламу игры на обороте нескольких компьютерных журналов. Через полгода Anorak's Quest в США стал бестселлером.

Холлидэй и Морроу еле-еле закончили школу — большую часть выпускного года они провели за работой над Anorak's Quest II. А потом, вместо того чтобы поступать в колледж, они сосредоточили все силы на своей компании, которой уже стало тесно в подвале. В 1990-м Gregarious Games переехала в свой первый настоящий офис в старом торговом центре в центре Коламбуса, штат Огайо.

В течение следующего десятилетия эта маленькая компания обрушила на индустрию видеоигр целый шквал бестселлеров в приключенческом жанре. Все продукты Gregarious Games базировались на революционном 3D-движке, который создал Холлидэй. Компания задала новые стандарты игр с полным погружением; всякий раз, выпуская новую игру, она расширяла границы того, что считалось возможным на том этапе развития компьютерных технологий.

Полненький Огден Морроу обладал прирожденной харизмой, он вел все переговоры от лица компании и занимался связями с общественностью. На всех пресс-конференциях Gregarious Games вещал именно он, заразительно улыбаясь из всклокоченной бороды и сверкая глазами из-за очков в тонкой металлической оправе. И говорить он умел превосходно. Холлидэй казался его полной противоположностью — высокий, сухопарый, болезненно застенчивый. Он старался избегать появлений на публике.

Люди, работавшие в те годы в Gregarious Games, говорили, что Холлидэй нередко запирался в кабинете и программировал без перерывов на еду, сон и общение с окружающими. Иногда дни напролет, а иногда и недели.

В тех редких случаях, когда Холлидэй соглашался на интервью, он вел себя очень странно — даже для геймдизайнера. Он совершал кучу ненужных беспорядочных движений, был отчужден, неприветлив, замкнут — и настолько неадекватен, что журналисты начинали считать его душевнобольным. Холлидэй имел обыкновение говорить так быстро, что его речь нередко

звучала нечленораздельно; у него был неприятный визгливый смех — еще более неприятный оттого, что Холлидэй смеялся одному ему понятным вещам. Если во время интервью или разговора ему становилось скучно, он просто вставал и молча уходил.

Холлидэй имел ряд страстных увлечений. К ним в первую очередь относились классические видеоигры, книги в жанре научной фантастики и фэнтези, а также кино всех жанров. У него была сильная фиксация на восьмидесятых — десятилетии, на которое пришлась его юность. При этом он считал, что все окружающие должны разделять его увлечения, и выходил из себя, когда видел, что это не так. Он не раз увольнял давно работающих в компании сотрудников за то, что они не сумели узнать цитату из какого-нибудь фильма или не были знакомы с какой-то видеоигрой, мультиком или комиксом. (Огден Морроу всегда нанимал таких уволенных обратно, и Холлидэй этого даже не замечал.)

Шли годы, и Холлидэй становился все более нелюдимым. (Уже после его смерти было опубликовано несколько психологических исследований, согласно которым Холлидэй страдал синдромом Аспергера или подобной легкой формой аутизма, — об этом свидетельствовала его маниакальная приверженность к привычным порядкам и одержимость узкой сферой интересов.) Но несмотря на все странности Холлидэя, никто не сомневался в том, что он гений. Его игры буквально затягивали и пользовались бешеной популярностью. К концу двадцатого века Холлидэя называли лучшим геймдизайнером своего поколения — а иногда и лучшим в истории. Огден Морроу тоже был блестящим программистом, однако его истинным талантом была деловая хватка. Помимо участия в разработке игр, он придумал все ранние маркетинговые кампании Gregarious Games и условно-бесплатные схемы распространения — все с невероятным успехом. Когда компания наконец провела первичное размещение, ее акции тут же взлетели до небес.

К тридцати годам Холлидэй и Морроу уже были мультимиллиардерами. Они приобрели особняки на одной улице. Морроу завел себе «ламборгини», взял несколько долгих отпусков и объехал весь свет. Холлидэй купил и отреставрировал один из оригинальных «делорианов», которые снимали в фильмах «Назад в будущее», и продолжал жить за клавиатурой, а свои новообретенные богатства использовал для накопления того, что впоследствии стало величайшей в мире частной коллекцией классических видеоигр, фигурок персонажей «Звездных войн», комиксов и винтажных коробок для школьных обедов.

На вершине успеха Gregarious Games как будто впали в летаргический сон. В течение нескольких лет они не выпустили ни одной новой игры. Морроу делал туманные заявления о том, что они работают над каким-то амбициозным проектом, который изменит ход развития индустрии видеоигр. Поползли слухи, что Gregarious Games разрабатывает новую игровую консоль и что этот тайный проект быстро истощает немалые финансовые ресурсы компании. Были также свидетельства, что Холлидэй и Морроу инвестировали в него большую часть своих личных средств. На рынке начали опасаться, что Gregarious Games рискует обанкротиться.

И вот, в декабре 2012 года компания Gregarious Games изменила свое название на Gregarious Simulation Systems и выпустила новый флагманский — и единственный — продукт: OASIS.

Появление OASISa кардинально изменило жизнь человечества. Люди получили новый способ работать и общаться. Симуляция трансформировала сферу развлечений, социального взаимодействия — и даже глобальную политику. OASIS был выпущен на рынок как новая массовая многопользовательская онлайн-игра, но вскоре стал новым стилем жизни.

Многопользовательские онлайн-игры (MMO) были первыми прототипами виртуальной реальности. Они позволяли игрокам одновременно находиться в компьютерном мире, в который они выходили через Интернет. Общий размер их был относительно невелик — как правило, единственный мир или десяток небольших планет. Игроки видели происходящее там лишь через маленькое двумерное окно — монитор компьютера — и могли взаимодействовать лишь с помощью клавиатуры, мышки и прочих примитивных устройств ввода.

Gregarious Simulation Systems возвели идею MMO на совершенно новые высоты. Пользователи OASISa не были ограничены единственной планетой или даже десятком. Новая симуляция включала сначала сотни, а после и тысячи трехмерных миров, прорисованных в мельчайших деталях — вплоть до травинок, жучков-паучков и меняющейся погоды. Игрок мог обойти планету кругом и ни разу не встретить повторяющийся пейзаж. Даже в своей первой инкарнации OASIS поражал воображение.

Холлидэй и Морроу называли свое творение «свободной реальностью», легко изменяемой цифровой вселенной, в которую любой мог попасть через Интернет со своего домашнего компьютера или игровой консоли. Входя в систему, вы скрывались ото всех своих каждодневных невзгод; вы могли

создать для себя совершенно новую компьютерную личность, выбрать внешность и голос по своему усмотрению. В OASISe толстый мог стать стройным, урод — красавцем, а застенчивый тихоня — душой компании. И наоборот. Можно было изменить себе имя, возраст, пол, расу, рост, вес, голос, цвет волос и телосложение. Можно было сделаться не человеком, а эльфом, огром, чужим — и вообще любым другим созданием из книг, фильмов или мифов.

Словом, в OASISe каждый мог стать тем, кем хотел, сохраняя при этом полную анонимность.

Пользователи также могли изменять виртуальные миры вокруг себя и создавать новые. Веб-сайты и странички в социальных сетях как способ самовыражения стали вчерашним днем. В OASISe всякий мог создать свою личную планету, построить на ней виртуальный особняк, обставить его по своему вкусу и пригласить на вечеринку несколько тысяч друзей из разных уголков света и часовых поясов.

Ключом к успеху OASISa были придуманные в GSS два новых элемента оборудования, необходимых для доступа в симуляцию, — визор и тактильные перчатки.

Беспроводной безразмерный визор был чуть больше обычных солнечных очков. С помощью безвредных маломощных лазеров он рисовал невероятно реалистичные картины OASISa прямо на сетчатке глаз, создавая эффект полного погружения в виртуальный мир. Визор был несравнимо лучше использовавшихся ранее огромных шлемов, его появление обозначило смену всей парадигмы виртуальной реальности. То же самое относится и к тактильным перчаткам, которые позволяли пользователю непосредственно контролировать руки аватара и взаимодействовать с объектами внутри симуляции. Прикасаясь к предметам, открывая двери, управляя транспортными средствами в перчатках, пользователь осязал несуществующие поверхности как самые настоящие. Как говорилось в телерекламе, «протяните руку и коснитесь OASISa». Вместе перчатки и визор создавали беспрецедентный эффект присутствия в компьютерном мире, и когда люди это распробовали, ничто уже не могло заставить их отказаться от OASISa.

Программное ядро виртуальной реальности — модуль симуляции, написанный Холлидэем, — также было гигантским технологическим прорывом. Оно позволило обойти ограничения, которые мешали всем предыдущим попыткам перенести человека в виртуальный мир. Прежние MMO были вынуждены мириться с ограничениями не только размеров своего виртуального

пространства, но и численности игроков — как правило, максимум несколько тысяч пользователей на одном сервере. Если слишком много народу входило в систему одновременно, такая примитивная симуляция начинала подтормаживать, и аватары игроков двигались как в замедленной съемке. В OASISe использовался новый тип распределенного серверного кластера, который позволял использовать свободное процессорное время любого подключенного клиента. На момент запуска OASIS выдерживал до пяти миллионов пользователей одновременно без лагов и с нулевой вероятностью обрушения системы.

Старт OASISa сопровождался мощной маркетинговой кампанией. В телерекламе, на билбордах и интернет-баннерах фигурировал пышный зеленый OASIS с пальмами и кристально прозрачным источником, со всех сторон окруженный безжизненной пустыней.

Новый продукт GSS стал пользоваться бешеным успехом с первого же дня. OASIS был тем, о чем человечество мечтало не одно десятилетие, — виртуальной реальностью, которую так долго ждали и которая превзошла все ожидания, цифровой утопией, домашним голодеком. А самое главное — доступ к ней был бесплатен.

Доход большинства компаний в сфере сетевых игр состоял из абонентской платы, которая ежемесячно взималась с пользователей за доступ к игре. Пожизненный доступ в OASIS стоил двадцать пять центов — такова была стоимость регистрации. Во всех рекламных сообщениях использовался один слоган: «Лучшая видеоигра всех времен и народов — за четвертак».

В эпоху жутких социальных и культурных пертурбаций большая часть человечества мечтала о возможности сбежать от проблем, и OASIS предоставлял ее всем желающим — причем дешево, легально и безопасно. Симуляция не вызывала психической зависимости, и это подтверждалось соответствующими медицинскими исследованиями. Популярности OASISa содействовал и энергетический кризис. Цены на топливо взлетели до небес, и рядовые граждане уже не могли позволить себе путешествия на самолете или автомобиле. Поэтому, когда им хотелось сменить обстановку, они отправлялись в OASIS. Эпоха дешевой энергии закончилась, бедность и социальная дестабилизация распространялись по планете, как вирус. Ежедневно все больше и больше людей обращались за утешением к виртуальной утопии Холлидэя и Морроу.

Любая компания, желающая вести бизнес в OASISe, должна

была приобрести или взять в аренду виртуальную недвижимость. Для этого GSS специально создала коммерческую зону — Первый сектор. Это начинание пользовалось большим успехом — колоссальные торговые центры вырастали как грибы после дождя, и разнообразные магазины вскоре покрыли всю планету, как плесень расползается по поверхности апельсина в покадровой киносъемке. Никогда еще городская застройка не происходила так быстро и просто.

GSS заработала миллиарды долларов на торговле несуществующей землей и состригла не меньше с продажи виртуальных предметов и транспортных средств. OASIS так плотно вписался в социальную жизнь, что люди с готовностью отстегивали реальные деньги за разнообразные прибамбасы для своего аватара — одежду, мебель, дома, летающие автомобили, волшебные мечи и пулеметы. Все эти предметы — по факту, нолики и единички на серверах OASISa — были статусными символами. В принципе они стоили недорого, но если учесть, что GSS не тратила ни гроша на производство, это была стопроцентная прибыль. Даже в условиях экономической рецессии OASIS дал американцам возможность заниматься любимым делом — покупать.

Вскоре OASIS стал самой популярной областью применения Интернета, так что даже термины «OASIS» и «Интернет» стали синонимами. А невероятно простая в использовании трехмерная операционная система OASISa, которую GSS распространяла бесплатно, стала наиболее популярной операционкой в мире.

В скором времени миллиарды людей по всему земному шару стали ежедневно заходить в OASIS для работы и общения. Некоторые ухитрялись познакомиться, полюбить друг друга и вступить в брак, находясь на разных континентах. Границы между реальной личностью и аватаром в OASISe начали стираться.

Это была заря новой эры, в которой жизнь большей части человечества переместилась внутрь видеоигры.

0006

Оставшаяся часть моего школьного дня пролетела быстро — пока не начался последний урок, латынь.

Большинство студентов выбрали иностранный язык, который мог пригодиться им в жизни, — например, китайский, хинди или испанский. Я же решил взять мертвый язык, потому что его когда-то изучал Холлидэй. В своих ранних играх он иногда использовал латинские слова и выражения. Увы, даже имея в своем распоряжении безграничные возможности OASISa, наша училка, мисс Рэнк, была просто не способна сделать свои занятия хоть сколько-нибудь интересными. На этот раз она решила повторить группу глаголов, которые я давно уже знал наизусть, так что я почти сразу перестал ее слушать и погрузился в собственные мысли.

Во время урока программа не позволяла ученикам открывать никакие данные и приложения без разрешения учителя — чтобы никто не смотрел фильмы, не играл и не болтал на занятиях. К счастью, еще в первый свой год в виртуальной школе я обнаружил баг в программе библиотеки и обеспечил себе возможность открывать любую из хранящихся там книг — включая «Альманах Анорака». Поэтому, как только мне становилось скучно, я открывал «Альманах» и перечитывал свои любимые места.

В последние пять лет эта книга стала для меня библией. Как и большинство других книг, она была доступна в электронном формате. Но я хотел читать ее в любое время — хоть днем, хоть ночью, даже когда в штабелях в очередной раз вырубается электричество. Поэтому я наладил подобранный на помойке старый лазерный принтер и распечатал себе копию. Поместив ее в старый скоросшиватель на трех железных кольцах, всегда носил в рюкзаке и так часто перечитывал, что знал уже наизусть от корки до корки.

«Альманах» содержал тысячи ссылок на любимые книги, фильмы, сериалы, песни, комиксы и видеоигры Холлидэя. Большинство из них вышли больше сорока лет назад, так что бесплатные их копии можно было скачать в OASISe. Если же среди них находилось нечто отсутствующее в открытом доступе, я почти всегда мог загрузить это с «Ханторрентов», файлообменной сети пасхантеров всего мира.

В том, что касалось моих пасхантерских изысканий, я не знал отдыха. За пять лет я прочел все книги из рекомендованного списка.

Дуглас Адамс, Курт Воннегут, Нил Стивенсон, Ричард Морган, Стивен Кинг, Орсон Скотт Кард, Терри Пратчетт, Терри Брукс, Бестер, Брэдбери, Холдеман, Хайнлайн, Толкиен, Вэнс Гибсон, Гейман, Скальци, Желязны. Я прочитал все, что написали любимые писатели Холлидэя.

И не остановился на этом.

Я посмотрел все фильмы, упомянутые в «Альманахе». Те, которые были для Холлидэя любимыми — например, «Военные игры», «Охотники за привидениями», «Настоящие гении», «Уж лучше умереть» и «Месть придурков», — я пересматривал бессчетное число раз, пока не выучил наизусть.

Я проглотил все, что Холлидэй именовал «Священными трилогиями»: «Звездные войны» (сначала оригинальную трилогию, потом приквел, именно в таком порядке), «Властелин колец», «Матрица», «Безумный Макс», «Назад в будущее», «Индиана Джонс»... По словам Холлидэя, он предпочитал думать, что последних фильмов про Индиану, от «Королевства хрустального черепа» и далее, просто не существовало. Я его в этом полностью поддерживал.

Я также впитал полные фильмографии всех его любимых режиссеров — Кэмерона, Гиллиама, Джексона, Финчера, Кубрика, Лукаса, Спилберга, Тарантино — и, конечно, Кевина Смита.

Три месяца я посвятил одним только молодежным фильмам Джона Хьюза и зазубрил в них все диалоги.

Попадаются только смирные овечки. Наглецы выживают.[4]

Я старался предусмотреть все.

Я изучил всего Монти Пайтона — и не только «Святой Грааль». Все их фильмы, музыкальные альбомы, книги, все эпизоды сериала для Би-би-си (включая два «потерянных» эпизода, сделанных для немецкого телевидения).

Я не надеялся проскочить на халяву.

Я не хотел пропустить нечто лежащее на поверхности.

И в какой-то момент я уже начал перегибать палку.

Пожалуй, я немножко свихнулся.

Я посмотрел все эпизоды «Величайшего американского героя», «Воздушного волка», «Команды “А”», «Рыцаря дорог», «Мучеников науки» и «Маппет-шоу».

А как же «Симпсоны»? — спросите вы.

Уж поверьте, о Спрингфилде я знал больше, чем о собственном городе.

«Звездный путь»? О, я и тут был прилежным учеником. Оригинальный сериал, «Следующее поколение», «Глубокий космос 9». Даже «Вояджер» и «Энтерпрайз». Я посмотрел их все в хронологическом порядке. И фильмы тоже. Фазеры на цель.

Я устроил себе экспресс-курс по мультфильмам, которые в восьмидесятые годы показывали утром по субботам.

Я знал поименно всех треклятых роботов и трансформеров.

«Затерянный мир», «Тандар-варвар», «Хи-мен», «Школьный рок», «Бросок кобры» — я знал их все. А знание — половина победы.

Кто утешал меня, когда мне было грустно? Дракон Пафнстаф из одноименного детского шоу.

А Япония? Как же Япония?

О, не сомневайтесь, я отдал ей должное. Аниме и фильмы с живыми актерами. «Годзилла», «Гамера», «Космический линкор “Ямато”», «Космические гиганты», «Отряд «Галактика»: Стражи космоса». Давай, Спиди-гонщик!

Я не был дилетантом и не терял времени зря.

Я знал назубок все монологи комика Билла Хикса.

Музыка? С музыкой было сложнее, на ее изучение ушло много времени.

Восьмидесятые — это десять долгих лет, а Холлидэй не отличался особой разборчивостью в музыкальных пристрастиях. Он слушал все подряд — и я вслед за ним. Поп, рок, «новая волна», панк, хэви-метал. От Police и Journey до R.E.M. и Clash. Я ничего не упускал.

Меньше чем за две недели я внимательно прослушал всю дискографию They Might Be Giants. На Devo ушло чуть больше времени.

На «ютуб» я посмотрел кучу роликов с хорошенькими девчонками, играющими мелодии восьмидесятых на укулеле. Честно говоря, к делу это никак не относилось, но хорошенькие девчонки, играющие на укулеле, — это мой фетиш, который я не намерен ни объяснять, ни оправдывать.

Я запоминал слова песен. Дурацкие слова песен таких исполнителей как Van Halen, Bon Jovi, Def Leppard, и Pink Floyd. Я шел вперед.

Я работал без устали, и мой светильник горел до глубокой ночи.

А вы, кстати, знаете, что Midnight Oil — это австралийская группа, которая в 1987-м выпустила хит Beds Are Burning?

Я был одержим. Я не сдавался. Моя успеваемость в школе страдала, но мне было плевать. Я прочитал все серии комиксов, которые собирал Холлидэй. Я никому бы не позволил сомневаться в своей целеустремленности. Особенно по части видеоигр.

Игры были моим коньком. Моей специализацией. Именно эту категорию я бы выбрал в шоу «Своя игра».

Я скачал все игры, упомянутые в «Альманахе», от Akalabeth до Zaxxon. В каждую из них я резался до тех пор, пока не доводил свои навыки до совершенства, а потом переходил к следующей.

Вы удивитесь, сколько всего можно выучить, если не иметь никакой личной жизни. Двенадцать часов в день, семь дней в неделю — это очень много времени.

Я прошелся по всем жанрам и игровым платформам. Классические аркадные автоматы, персональный компьютер, консоли и портативные игровые системы. Текстовые квесты, шутеры от первого лица, ролевые игры. Древняя восьми-, шестнадцати- и тридцатидвухбитная классика родом из прошлого века. Чем сложнее, тем больше удовольствия. Играя в этих цифровых динозавров — ночь за ночью, год за годом, — я обнаружил у себя талант. С боевиками я расправлялся за несколько часов, и не было такой приключенческой или ролевой игры, которую я не смог бы пройти. Я не нуждался в чужих подсказках и чит-кодах. Все получалось само собой. А старые аркады давались мне еще лучше. Когда я резался в какую-нибудь классическую игру с бешеным темпом — например в Defender, — я чувствовал себя как ястреб в полете или как акула, рассекающая воды океана. Хоть в чем-то я мог считать себя самородком. Определенно у меня был дар.

Но первую настоящую зацепку я нашел не в старых играх, фильмах и книгах. Я обнаружил ее, изучая настольные ролевые игры.

На первой странице «Альманаха Анорака» значилось четверостишие, которое Холлидэй процитировал в своем «Приглашении».

> Три тайных ключа от трех тайных врат —
> За ними скрывается много преград.
> Тот, кто не страшится всех ужасов ада,
> Достигнет места, где ждет награда.

С первого прочтения можно было прийти к выводу, что это единственная прямая отсылка к Охоте во всей книге. Но затем, копнув поглубже и основательно погрузившись в эти отрывочные дневниковые записи и зарисовки о поп-культуре, я нашел скрытое послание.

По всему тексту были разбросаны помеченные буквы — на каждой из них была крошечная, едва различимая засечка. Впервые я заметил эти засечки где-то через год после смерти Холлидэя. Я тогда читал распечатку и сперва подумал, что засечки — это просто брак, дефект бумаги или столетнего

принтера, найденного на помойке, но, заглянув в электронную версию, я обнаружил засечки в тех же самых местах. А уж если увеличить масштаб, сразу становилось понятно, что никакой это не брак, а так и задумано.

Холлидэй не случайно пометил эти буквы.

Всего их в книге оказалось сто три. Я записал их в «дневнике Грааля» в порядке появления, и они сложились в стишок. Я чуть не умер от восторга, прочитав то, что получилось:

Медный ключ ожидает путников
В гробнице, полной ужасов.
Надо много узнать,
Чтобы место занять
Среди самых удачливых умников.

Конечно, другие пасхантеры тоже нашли это послание, но у них хватило ума помалкивать о своем открытии. Ну, до поры до времени. Где-то через полгода после меня спрятанный в тексте стишок обнаружил один трепач, первокурсник Массачусетского технологического института по имени Стивен Пендергаст, и решил получить свои пятнадцать минут славы, рассказав миру о своем «открытии». Новостные каналы транслировали интервью с этим придурком целый месяц, хотя у него не было ни малейшего понятия о том, что может значить найденный им стих. После этого в пасхантерском жаргоне появилось новое выражение — «сыграть в Пендергаста», то есть найти что-нибудь важное и растрезвонить об этом на весь мир.

Когда скрытое послание стало достоянием общественности, пасхантеры нарекли его «Лимериком». Весь мир знал Лимерик уже почти четыре года, но никто, похоже, до сих пор не догадался, что он значит. Никто еще не нашел Медный ключ.

Холлидэй нередко использовал однотипные загадки в своих ранних играх, и каждая их них обретала смысл в контексте игры. Поэтому я посвятил целый раздел своего дневника Грааля построчной расшифровке Лимерика.

Медный ключ ожидает путников.

Ну, тут вроде все ясно. В этой строке я не видел никакого двойного смысла.

В гробнице, полной ужасов.

Вот эта строчка уже похитрее. Если понимать ее буквально, она указывает, что ключ спрятан в какой-то напичканной ловушками гробнице. Но потом, по ходу исследований, я обнаружил старое приложение к игре Dungeons and Dragons, которое называлось Tomb of Horrors и было опубликовано в 1978 году. Увидев заголовок, я сразу понял, что именно на него намекает Лимерик. В старших классах Холлидэй и Морроу много играли в D&D, а также в прочие настольные ролевые игры — в систему GURPS, в Champions, в Car Wars и Rolemaster.

Tomb of Horrors представляла собой тонкий буклет, или модуль. Он содержал подробные карты и описания каждого уголка жуткого подземного лабиринта, населенного всякой нежитью. Игроки могли исследовать лабиринт, а мастер, глядя в модуль, вел их по сюжету, описывая все, что встречается им по пути.

Разобравшись в механизме этих древних ролевых игр, я понял, что модуль D&D, по сути, был примитивным эквивалентом квеста в OASISe, а персонажи D&D — прообразом аватаров. В какой-то степени настольные игры были первыми симуляциями виртуальной реальности, созданными задолго до того, как компьютеры обрели достаточную мощь для выполнения подобной задачи. В те времена, чтобы убежать от проблем в другой мир, нужно было придумать его самому с помощью ручки, бумаги, игральных костей, книжки с правилами и собственной фантазии. Это открытие потрясло меня до глубины души. Я совсем по-другому стал смотреть на охоту за пасхальным яйцом. Теперь я представлял ее очень сложным модулем D&D, а Холлидэя — мастером, несмотря на то что он управлял этой игрой с того света.

Я нашел цифровую копию шестидесятисемилетнего модуля в недрах древнего FTP-архива. За его изучением у меня родилась следующая гипотеза: Холлидэй воссоздал Tomb of Horrors где-то в OASISe и спрятал Медный ключ там.

Несколько месяцев я штудировал модуль, заучивая карты и описания комнат в ожидании дня, когда наконец обнаружу Tomb of Horrors. Вот только Лимерик не давал никаких намеков, где ее искать. Единственная ниточка не наводила ни на какие мысли. «Надо много узнать, чтобы место занять среди самых удачливых умников».

Я прокручивал эти слова в голове снова и снова, пока не начинало хотеться завыть с отчаяния. Много узнать. О чем?!

В OASISe было тысячи миров, и в любом из них Холлидэй мог спрятать свою версию Tomb of Horrors. Если обыскивать все планеты по очереди, на это уйдет целая вечность. Даже если

найти деньги на телепортацию.

Самым очевидным местом для начала поисков казалась планета Гигакс во Втором секторе. Холлидэй программировал ее лично и назвал в честь Гэри Гигакса, одного из создателей Dungeons and Dragons и автора оригинального модуля Tomb of Horrors. Согласно Хантерпедии (пасхантерской вики), планета Гигакс состояла из старых модулей D&D. Однако Tomb of Horrors среди них не было. Не было ее и на прочих планетах, основанных на тематике Dungeons and Dragons. Пасхантеры перевернули на этих планетах каждый камень. Если бы Гробница там была, ее бы давным-давно нашли, и на Доске почета появилось бы первое имя.

Значит, Гробница спрятана где-то в другом месте — и я понятия не имел где. Но я решил продолжать исследования, пока не узнаю достаточно, чтобы ее вычислить. Может, именно это Холлидэй и имел в виду, говоря, что «надо много узнать, чтобы место занять среди самых удачливых умников».

Если кто-то из пасхантеров и пришел к тем же выводам, что и я, они благоразумно молчали. На форумах не было ни единого сообщения с упоминанием Tomb of Horrors. Конечно, я отдавал себе отчет, что причиной этого могла быть и глупость и необоснованность моей гипотезы.

В общем, я продолжал читать, смотреть, слушать и запоминать, готовясь однажды наткнуться на путеводную ниточку, которая приведет меня к Медному ключу.

И вот наконец это произошло. Именно тогда, когда я сидел и считал ворон на уроке латыни.

0007

Мисс Рэнк стояла у доски и медленно, с расстановкой произносила латинские глаголы. Она называла их по-английски и на латыни, и они сами собой появлялись на доске. Всякий раз, когда мы зубрили нудные спряжения, у меня в голове начинала вертеться песенка из старого субботнего мультика Schoolhouse Rock!: «Гнать, держать, смотреть и видеть! Глагол! Ты то, что происходит!»

В общем, я сидел и потихоньку напевал это себе под нос, когда мисс Рэнк начала спрягать глагол «учиться».

— Discere. Учиться. Узнавать новое.

«Надо много узнать, чтобы место занять...» — закрутилось у меня в голове.

— Мы ходим в школу, чтобы учиться, — продолжала мисс Рэнк. — Petimus scholam ut litteras discamus.

И тут меня накрыло догадкой! Прямо как будто тяжеленная наковальня упала с неба прямо мне на башку. Я обвел глазами класс. Кому надо «много узнать»?

Конечно, школьникам!

Я находился на планете школ среди тех, кому надо много узнать.

Может, Лимерик намекает, что Гробница спрятана на Людусе? На той самой планете, на которой я столько лет изнывал от вынужденного бездействия?

Я вспомнил, что «людус» по-латыни вроде бы значит «школа». Вытащил словарь, чтобы проверить, и обнаружил, что у этого слова есть и другие значения — не только «школа», но еще и «спорт» и «игра».

Игра!

Тут я с грохотом выпал из своего пластикового стула на пол логова. Консоль уловила движение и попыталась уронить на виртуальный пол и моего аватара в латинском классе, но школьная программа этого, разумеется, не позволила, и на дисплее у меня загорелось предупреждение: «Оставайтесь на месте. Вставать во время урока запрещено».

Я заставил себя успокоиться и не делать поспешных выводов. На других планетах OASISa было полно частных школ и университетов. Лимерик вполне мог указывать на них. Но я в это не верил. Людус был более вероятным вариантом. Джеймс Холлидэй перевел миллиарды долларов в фонд общеобразовательной системы OASISa, желая

продемонстрировать огромный потенциал симуляции как инструмента обучения. А перед смертью основал еще один фонд, чтобы школам в OASISe всегда хватало финансирования. Кроме того, Образовательный фонд Холлидэя предоставлял детям из необеспеченных семей по всему миру консоли OASISa и доступ в Интернет, чтобы они могли учиться.

Людус и все школы на нем программировали сотрудники GSS; вполне возможно, именно Холлидэй дал планете такое имя. И у него был доступ к исходному коду планеты, так что он вполне мог что-то на ней спрятать.

Все эти догадки одна за другой взрывались у меня в голове как атомные бомбы.

Согласно оригинальному модулю D&D вход в Tomb of Horrors скрывался недалеко от «невысокого плоского холма около трехсот ярдов в длину и двухсот ярдов в ширину». На плоской вершине холма располагались большие черные валуны, и если взглянуть на них с высоты птичьего полета, они напоминали пустые глазницы, ноздри и зубы человеческого черепа.

Но если на Людусе и есть такой холм, разве возможно, что никто до сих пор на него не наткнулся?

Очень даже возможно! На планете росли обширные леса, некоторые из них раскинулись на многие десятки квадратных миль. Никто и не думал туда соваться, потому что делать там все равно было нечего. Реки и озера, леса и поля на Людусе выполняли чисто декоративную функцию, заполняли собой незанятое пространство между школьными кампусами.

Конечно пока безвылазно торчал на планете, я немного побродил по лесу вокруг своей школы — просто со скуки. Увидел лишь тысячи созданных компьютером деревьев, ну иногда еще попадались птички, белки и кролики. Их убийство не приносило очков опыта, я проверял.

В общем, вполне вероятно, что где-то среди нехоженых лесов скрывался маленький холм, похожий на череп.

Я попытался вызвать на дисплей карту Людуса, но не смог — урок еще не закончился и программа не позволяла открывать посторонние материалы. Фокус с книгами из библиотеки не срабатывал с картами и атласами.

— Черт… — вырвалось у меня со злости.

Никто этого не услышал, система слежения за дисциплиной все отфильтровала, но на дисплее у меня вспыхнуло второе предупреждение: «Сквернословить запрещено!»

Я посмотрел на часы. До конца учебного дня оставалось семнадцать минут двадцать секунд. Я ждал, стиснув зубы, а мысли продолжали бешено метаться.

Людус — ничем особо не примечательный мирок в Первом секторе. Здесь не было ничего, кроме школ, так что никому из пасхантеров не пришло бы в голову искать тут Медный ключ. Даже мне это не пришло в голову, а значит, Людус и правда был идеальным местом, чтобы спрятать сокровище. Только почему из всех планет Холлидэй выбрал именно его? Разве что...

Разве что он хотел, чтобы ключ нашел школьник!

От всего этого у меня уже голова пошла кругом, и тут наконец прозвенел звонок. Мои одноклассники потянулись в коридор, а некоторые просто растворились в воздухе, не вставая из-за парты. Аватар мисс Рэнк тоже исчез, и вскоре я остался один в классе.

Я раскрыл перед собой карту Людуса — трехмерный шар — и принялся вращать его рукой. По меркам OASISa это была небольшая планета — раза в три меньше Луны, ровно тысяча километров в обхвате. Всю его поверхность занимал один большой континент. Никаких океанов, лишь несколько десятков больших озер. Планеты в OASISe не подчинялись законам природы. На Людусе всегда был день — вне зависимости от того, в какой точке планеты ты находишься — и безоблачное голубое небо. Солнце всегда стояло на одном месте и никуда не двигалось, виртуальный источник света на виртуальном небосводе.

На карте тысячи школьных кампусов выглядели маленькими пронумерованными прямоугольничками, рассыпанными по всей поверхности планеты. Между ними вздымались горные хребты, бежали ниточки рек, зеленели луга и леса всех форм и размеров. Многие из них непосредственно примыкали к кампусам. Рядом с картой я раскрыл модуль Гробницы. На одной из первых страниц содержалось схематичное изображение холма. Я сделал скриншот, оставил его висеть в углу дисплея и принялся рыскать по своим любимым сайтам с программным обеспечением.

Наконец я нашел то, что было нужно, — высококлассный модуль распознавания образов для карты OASISa. Я загрузил его с Ханторрентов и потратил еще несколько минут, разбираясь, как просканировать весь Людус на предмет холма, похожего на череп. Именно такого, как на иллюстрации в модуле.

Еще через десять минут программа вывела на дисплей возможное совпадение.

С замиранием сердца я подтянул выданный фрагмент карты к иллюстрации из модуля и понял, что нашел. Это был тот самый холм! Я чуть уменьшил масштаб карты и обнаружил на северной стороне холма песчаную осыпь — все как в модуле.

Мой победный вопль эхом отразился от стен пустого класса и

потряс мое маленькое логово. Я таки отыскал Гробницу!

Когда наконец смог немного успокоиться, я взялся за расчеты. Холм находился в центре леса амебообразной формы, располагавшегося на противоположной стороне планеты в четырехстах километрах от моей школы. Максимальная скорость моего аватара не превышала пяти километров в час, так что пешком я добирался бы до места трое суток, и то если бежать без остановки. Если же воспользоваться телепортом, у порога Гробницы можно оказаться за несколько минут. Расстояние не такое уж и большое, плата вряд ли превысит несколько сотен монет. Увы, у меня на счету не нашлось бы и этого. Там был большой жирный ноль.

Я прикинул, какие у меня есть варианты. Эйч одолжил бы мне денег, но я не хотел просить о помощи. Если я не могу добраться до Гробницы сам, значит, я этого не заслуживаю. Кроме того, мне не хотелось врать Эйчу о том, зачем мне деньги. А если учесть, что я никогда не обращался к нему с такими просьбами, любое объяснение будет звучать подозрительно.

Подумав об Эйче, я невольно заулыбался. Он просто охренеет, когда услышит, что Гробница все это время была в каких-то семидесяти километрах от его школы! Считай, у него на заднем дворе!

Тут мне в голову пришла блестящая идея. Я подскочил как ужаленный, выбежал из класса и помчался по коридору. Я не просто придумал, как мне телепортироваться через полпланеты, а знал, как сделать так, чтобы за это заплатила моя школа.

В каждой школе OASISa были разные спортивные команды — по борьбе, футболу, бейсболу, волейболу и таким видам спорта, которые невозможны в реальном мире, например, квиддич и «захват флага» в невесомости. По сути, они мало отличались от обычных школьных команд в реальном мире. Их участники так же бегали, прыгали и боролись, просто для виртуальных спортивных игр требовалось надевать на себя не только визор и перчатки, но и дополнительное специальное оборудование, считывающее все движения игрока. А в остальном все было как в реальных школах — ежевечерние тренировки, болельщики, девчонки с помпонами и регулярные соревнования. В моей школе любой ученик, желающий поболеть за свою команду, мог получить бесплатный сертификат на телепортацию в ту школу, где проходит игра. Пока я воспользовался этой возможностью всего один раз — когда наша команда по «захвату флага» играла против школы Эйча.

Примчавшись в административное отделение, я прилип к расписанию спортивных событий и вскоре нашел что искал. Этим вечером наша футбольная команда играла против школы номер

0571 на их территории. Оттуда до Гробницы было меньше часа бегом.

Я выбрал игру, и в инвентаре моего аватара тут же появился сертификат на бесплатную телепортацию до школы номер 0571 и обратно.

Я на пару секунд задержался у своего шкафчика, чтобы закинуть в него учебники и взять фонарик, меч, щит и броню, а потом со всех ног рванул прочь из школы.

Достигнув красной черты, отмечавшей границу школьной территории, я притормозил и огляделся. Не увидев никого поблизости, я перешагнул черту, и над головой у меня вместо имени «Уэйд-3» загорелось «Парсифаль». Здесь, за пределами школы, я мог пользоваться своим основным ником. А мог и вовсе скрыть его — что, собственно, тут же и сделал. Я собирался сохранить инкогнито.

Ближайший транспортный терминал был в двух шагах от школы — мощенная булыжником дорожка вела к большому павильону с круглой крышей и белыми колоннами. На каждой колонне виднелся знак телепорта — буква «Т», вписанная в синий шестигранник. Уроки только что закончились, поэтому к терминалу тянулась длинная вереница аватаров. Внутри павильона стояли ряды синих кабинок. Цветом и формой они всегда напоминали мне машину времени ТАРДИС из сериала «Доктор Кто». Я юркнул в первую попавшуюся свободную кабинку, и она автоматически захлопнула двери за моей спиной. Пункт назначения вводить не пришлось, он уже был закодирован в сертификате. Я просто сунул карточку в щель, и на экране загорелась карта Людуса. От точки, где я находился, к светящейся зеленым точке рядом со школой номер 0571 тянулась линия, а внизу значилось расстояние (четыреста шестьдесят два километра) и стоимость (сто три монеты). Система подтвердила подлинность сертификата, напротив суммы появился статус «оплачено», и я в мгновение ока перенесся в точно такую же кабину в точно таком же транспортном терминале на другой стороне планеты.

Я выскочил наружу. На юге возвышалось здание школы номер 0571, отличающееся от моей лишь видом окружающего ландшафта. Я заметил нескольких своих одноклассников, шагающих к футбольному стадиону болеть за нашу команду. И охота же им было сюда тащиться... С тем же успехом могли посмотреть трансляцию. А пустые места на стадионе заполнили бы компьютерные болельщики, которые жевали бы хот-доги и скандировали кричалки совсем как живые. И даже «волну» бы иногда делали.

Я помчался в противоположном от школы направлении через зеленое поле, за которым виднелась невысокая гора и лес у ее подножия. Задал аватару направление, включил функцию автоматического бега, а сам залез в инвентарь и достал оттуда свою скромную экипировку. Доспехи тут же оказались на теле моего аватара, щит повис на перевязи за спиной, а меч — в ножнах на боку.

Когда я почти достиг кромки леса, у меня запиликал телефон. Звонил Эйч. Наверное, хотел узнать, почему я до сих пор не в Норе. Ответить я не мог — Эйч бы увидел, что я со всех ног бегу по какому-то полю, а позади виднеется школа номер 0571. А если бы я ответил без видео, Эйч тем более что-то бы заподозрил. В общем, я решил подождать, пока звонок будет переведен на видеопочту. Лицо Эйча показалось в маленьком окошке внизу дисплея. За спиной у него была видна PvP-арена, десятки аватаров сражались друг с другом на многоярусном игровом поле.

— Эй, Си! Что поделываешь? — спросил Эйч и расплылся в улыбке, как Чеширский кот. — Небось, дрочишь на «Леди-ястреб»? Короче, выходи на связь. Я все еще собираюсь запастись попкорном и посмотреть сезон «Квартирантов». Ты как?

Он нажал на «отбой», и картинка пропала. Я отправил ему ответ текстовым сообщением — мол, уроков задали выше крыши, так что сегодня не получится, — а потом открыл модуль Гробницы ужасов и стал не спеша и вдумчиво перечитывать. Я был уверен: в нем содержится детальное описание того, с чем мне сейчас предстоит столкнуться.

«На всеми забытом краю мира под одиноким холмом сокрыта зловещая Гробница ужасов, — гласило вступление. — В хитросплетении подземных ходов полно жутких ловушек, свирепых монстров и несметных сокровищ. А где-то в самой глубине покоится злобный полулич».

Последний пункт вызывал у меня особое беспокойство. Лич — это нежить, как правило, очень могущественный чародей или король, сумевший с помощью черной магии вселить свой дух в собственное мертвое тело и таким способом обрести подобие бессмертия. Личи не раз встречались мне в разных видеоиграх и в фэнтези, и я твердо знал: от них надо держаться подальше.

Я изучил карту Гробницы и описания всех ее многочисленных комнат. Вход в нее скрывался под обветренным утесом. Он вел в лабиринт из тридцати трех комнат со злобными монстрами, коварными ловушками и сокровищами (преимущественно проклятыми). Если же вам удавалось обойти все ловушки и пробраться через лабиринт, вы оказывались в усыпальнице самого

короля Асерерака Полулича. В ней было полно сокровищ, но стоило вам коснуться чего-нибудь, как являлся Асерерак и устраивал вам такой привет с того света, что только перья летели. Если же каким-то чудом вы ухитрялись одолеть лича, то могли забрать сокровища и покинуть Гробницу. Квест завершен, миссия выполнена.

Если Холлидэй воссоздал Гробницу ужасов точно по описанию в модуле, у меня намечались крупные проблемы. Я располагал хлипким аватаром третьего уровня с немагическим оружием и жалкими двадцатью семью хитами. Любой монстр, любая ловушка из описанных в модуле прихлопнут меня на месте. И даже если я сумею обойти их и попасть в усыпальницу, король-лич испепелит моего аватара одним взглядом.

Но в моем положении находились свои плюсы — мне было почти нечего терять. Если мой аватар погибнет, я лишусь меча, щита, кожаных доспехов и трех уровней опыта, которых сумел достичь за несколько лет. Мне придется создать нового аватара первого уровня, который войдет в систему там же, где Парсифаль входил последний раз, то есть у шкафчика в школьном коридоре. Тогда я просто вернусь в Гробницу и буду штурмовать ее до тех пор, пока не соображу, где там спрятан Медный ключ. (Увы, в OASISe нельзя было завести себе запасного аватара. Симуляция позволяла иметь только одного. В принципе умелец мог поколдовать над визором, чтобы обмануть систему сканирования сетчатки и завести второй аккаунт, но такие фокусы были чреваты пожизненным баном в OASISe и вылетом из охоты за яйцом. Ни один пасхантер не пошел бы на такой риск.)

У меня было и второе преимущество. Я знал, что именно ждет меня в Гробнице. Ну, по крайней мере, я на это надеялся. Модуль содержал подробную карту с указанием всех ловушек и того, как их обезвредить. Я знал, в каких комнатах засели монстры и где спрятаны оружие и сокровища. Если, конечно, Холлидэй не решил все переделать — в таком случае мне просто хана. Но в тот момент меня переполнял такой восторг, что даже не хотелось париться по этому поводу. В конце концов, я сделал величайшее, важнейшее открытие в своей жизни! Я в двух шагах от места, где спрятан Медный ключ!

Наконец я оказался в лесу. Меня окружали клены, дубы, ели и лиственницы — вроде бы такие же, как в стандартных шаблонах, но при этом прорисованные до мельчайших деталей. Я присмотрелся и увидел вереницу муравьев, ползущих по неповторимым изломам и трещинкам древесной коры, и воспринял это как знак, что я на верном пути.

Никаких тропинок не было, и я пошел напрямик, сверяясь с

картой, пока не выбрался на большую поляну, на которой стоял холм-череп. Сердце у меня едва не выпрыгивало из груди.

Я взобрался на плоскую вершину холма и как будто шагнул в картинку из D&D-модуля. Холлидэй воссоздал ее в точности. Двенадцать массивных черных глыб были расставлены так, чтобы получился человеческий череп.

Я прошел к северной стороне холма и спустился по осыпи. С помощью карты я смог быстро отыскать место под обветренной скалой, где должен был находиться вход в Гробницу, и принялся копать, приспособив щит как лопату. Вскоре мне открылся туннель, ведущий в темный подземный коридор, пол которого был выложен мозаикой. Среди разноцветных камней змеилась дорожка из красной плитки. Опять же все в точности как в модуле.

Я переместил карту подземелья в правый верхний угол дисплея и сделал ее полупрозрачной, прицепил щит на спину и достал фонарик. Потом еще раз огляделся, проверяя, не следит ли кто за мной, покрепче ухватил рукоять меча и вошел в Гробницу ужасов.

0008

Стены коридора покрывали фрески, изображающие порабощенных людей, орков, эльфов и прочих созданий. Они располагались именно так, как было описано в модуле. Я знал, что под разноцветной мозаикой пола скрывается несколько пружинных ловушек. Если наступить на такую, земля под ногами разверзнется, и рухнешь вниз, прямо на отравленные ножи. Но поскольку все ловушки были отмечены на карте, я преспокойно их обошел.

Пока создатель этой Гробницы неукоснительно следовал модулю. Если так пойдет и дальше, у меня есть шансы выжить и найти Медный ключ. В подземелье на самом деле скрывалось не так много монстров — горгулья, скелет, один зомби, несколько аспидов, мумия и сам Асерерак-Полулич собственной персоной. Поскольку карта указывала мне, где именно они засели, я надеялся проскочить мимо без боя. Правда, кто-то из них мог охранять Медный ключ... и я уже догадывался, кто именно удостоился такой чести.

Я старался идти не спеша и не терять бдительности — мало ли что. Осторожно обогнул Сферу Аннигиляции в конце коридора и отыскал спрятанную дверь рядом с последней пружинной ловушкой. За ней обнаружился узкий наклонный туннель. Луч фонарика осветил сырые каменные стены. Я будто очутился в малобюджетном фэнтезийном фильме типа «Ястреба-мстителя» или «Повелителя зверей».

Я зашагал в глубь подземелья, исследуя комнату за комнатой. Хоть я и знал расположение всех ловушек, ступать приходилось очень осторожно, чтобы ничего случайно не задеть. В жутком темном зале, который в модуле именовался Приделом Зла, я обнаружил тысячи золотых и серебряных монет, спрятанных под скамьями. Столько денег мой аватар не мог унести — даже с помощью Вместительной сумы, которую я нашел здесь же. Я набрал столько золота, сколько влезло в инвентарь, и сумма моего счета в OASISe тут же превысила двадцать тысяч — столько денег у меня в жизни не было! К тому же мой аватар получил столько же очков опыта за найденный клад.

Дальше по пути я подобрал несколько магических предметов — Пламенеющий меч +1, Камень ясновидения, Кольцо защиты +1 и даже Полный латный доспех +3. У меня еще никогда не было ничего магического, и эти находки вселили в меня чувство полной неуязвимости. Доспехи сели как влитые, хромовым

блеском они напоминали латы рыцарей из фильма «Экскалибур». Я даже переключил камеру на обзор со стороны, чтобы полюбоваться своим аватаром.

Чем дальше я шел, тем увереннее себя чувствовал. Все, что я видел, соответствовало модулю до мельчайших деталей… пока я не добрался до Тронного зала.

Это было большое прямоугольное помещение с высоким потолком и десятками массивных каменных колонн. На дальнем конце возвышался огромный постамент, на котором стоял обсидиановый трон, инкрустированный черепами из серебра и слоновой кости. Вроде бы все как в модуле — но был нюанс.

На троне, который я ожидал увидеть пустым, восседал Асерерак-Полулич и молча смотрел на меня. Пыльная золотая корона тускло поблескивала на иссохшей голове. Он как будто сошел с обложки модуля, только вот поджидать путников он должен был не в Тронном зале, а в усыпальнице в самой глубине подземелья.

Я подавил в себе желание пуститься наутек, решив, что Холлидэй усадил сюда лича неспроста. Наверняка и Медный ключ где-то рядом, и это следовало выяснить.

Я прошел через зал и остановился у подножия трона. Отсюда я мог рассмотреть противника получше. Два ряда остро заточенных алмазов щерились в безгубой улыбке, а в глазницах алели большие рубины.

Впервые с того момента, как я вошел в Гробницу, я не знал, что делать дальше. Мои шансы выжить в поединке с Асерераком стремились к нулю. Жалкий Пламенеющий меч не нанес бы ему никакого вреда, зато глаза-рубины могли с легкостью вытянуть из моего аватара все жизненные силы и убить его на месте. С таким боссом даже рейд из шести-семи прокачанных аватаров вряд ли справится…

Я не в первый (и не в последний) раз пожалел, что OASIS, в отличие от старых приключенческих игр, не позволяет сохраниться, чтобы в случае неудачи не проходить весь путь сначала. Но отступать я не собирался. Если лич убьет меня, я вернусь на следующий день и попробую заново. В полночь все подземелье перезагрузится — все обезвреженные ловушки снова включатся, а сокровища появятся на прежних местах.

Я нажал на кнопку «запись» в углу дисплея, чтобы потом проанализировать свои ошибки на видеоролике, но оказалось, что запись в Гробнице запрещена. Холлидэй отключил эту возможность.

Я глубоко вздохнул, воздел меч и поставил правую ногу на постамент. Как только я это сделал, захрустели старые кости, и

Асерерак медленно поднял голову. Рубины в глазницах вспыхнули ярким огнем. Я попятился, ожидая, что лич сейчас набросится на меня, но он даже не встал с трона, только уставился на меня леденящим душу взглядом.

— Приветствую тебя, Парсифаль, — проскрежетал он. — Что привело тебя в мои владения?

Этого я не ожидал. Если верить модулю, лич не разводил светских бесед, а сразу нападал, и незваному гостю оставалось либо защищать свою жизнь, либо бежать со всех ног.

— Мне нужен Медный ключ. — Я спохватился, что говорю с королевской особой, отвесил поклон, преклонил колено и добавил: — Ваше величество.

— Не сомневаюсь, — ответил Асерерак, жестом разрешая мне встать. — И ты пришел именно туда, куда нужно.

Он поднялся с трона и шагнул ко мне. Иссохшая кожа, обтягивающая его череп, трескалась от каждого движения. Я стиснул меч, все еще ожидая атаки.

— Откуда мне знать, что ты достоин обладать Медным ключом?

Нормально?! И как прикажете на это отвечать? А что, если я ошибусь с ответом? Он испепелит мое тело и выпьет душу?

После недолгих лихорадочных размышлений я выдал лучшее, что пришло мне в голову:

— Позвольте мне доказать это делом, благородный Асерерак.

Лич зловеще расхохотался, его смех многократно отразился от каменных стен зала.

— Будь по-твоему! Ты докажешь свою доблесть, сразившись со мной на турнире!

В жизни не слышал, чтобы короли-личи вызывали кого-то сразиться на турнире. Особенно в подземной гробнице...

— Э-э... ладно. А разве для этого не нужны боевые кони?

— Кони не понадобятся. У нас будут птицы.

Он взмахнул костлявой рукой, и трон исчез в яркой вспышке с характерным звуком (явно взятым из старого мультсериала «Супердрузья»). На его месте появился древний игровой автомат. Из контрольной панели торчали два джойстика — желтый и синий. Я не смог сдержать улыбки. На козырьке над экраном значилась яркая надпись: «Joust, Williams Electronics, 1982».

— Одолей меня в двух играх из трех, — проскрежетал Асерерак. — Если сможешь, я дам тебе то, что ты ищешь.

— А если победите вы? — спросил я, уже зная ответ.

— В этом случае... — Рубины в глазницах лича сверкнули. — ...тебя ждет смерть!

В его правой ладони вспыхнул шар оранжевого пламени, и

лич угрожающе воздел его.

— Ну конечно, — сказал я. — Я в общем-то так и думал. Просто решил уточнить.

Огненный шар погас. Асерерак протянул мне что-то в ладони. На истлевшей коже поблескивали два новеньких четвертака.

— За игры плачу я, — произнес он, подошел к автомату и опустил четвертаки в левую щель для монет.

Автомат дважды пискнул, и нолик в поле «Кредит» сменился цифрой «два». Асерерак выбрал желтый джойстик с левой стороны контрольной панели и сомкнул на нем костлявые пальцы.

— Готов ли ты? — проскрипел он.

— Готов, — ответил я, глубоко вздохнув.

Я размял пальцы, взялся левой рукой за второй джойстик, а другую положил на кнопку, заставляющую крылатого скакуна хлопать крыльями. Асерерак склонил голову сначала к одному плечу, потом к другому, хрустнув шейными позвонками — звук был похож на треск ломаемой ветки, — а потом ударил по кнопке «два игрока», и турнир начался.

Это была классическая аркада восьмидесятых годов с довольно странным сюжетом. Каждый игрок управляет рыцарем, вооруженным копьем. Рыцарь первого игрока сидит верхом на страусе, рыцарь второго — на аисте. Нажимая кнопку на контрольной панели, можно заставить своего крылатого скакуна перемещаться по экрану и вступать в бой со вторым игроком, а также несколькими компьютерными врагами, восседающими на стервятниках. В столкновении побеждает тот, чье копье оказалось выше. Побежденный теряет одну жизнь. Если убить компьютерного врага, стервятник тут же отложит зеленое яйцо, из которого вылезет новый рыцарь, если вовремя не подсуетиться и не схватить яйцо. Еще иногда появляется птеродактиль и устраивает разгром.

Я не играл в Toust больше года. Это была одна из любимых игр Эйча. Он держал этот автомат у себя в Норе и имел обыкновение вызывать меня на поединок с целью разрешить какой-нибудь идиотский спор о поп-культуре восьмидесятых. Мы играли почти каждый день в течение нескольких месяцев. Сначала у Эйча получалось немного получше, чем у меня, и он всякий раз глумился, когда побеждал. Это действовало мне на нервы, поэтому я стал тренироваться в одиночку, каждый вечер играя на ноутбуке против компьютерных соперников, пока не отточил свои навыки настолько, что стал уверенно побеждать Эйча, раз за разом. И, конечно, начал злорадствовать, наслаждаясь местью. В последний раз я так безжалостно размазал

его по стенке, что Эйч зарекся играть со мной в эту игру. С тех пор инструментом разрешения споров для нас стал Street Fighter II.

В общем, за этот год мои навыки успели подзаржаветь сильнее, чем я предполагал. Первые пять минут я пытался расслабиться, заново освоить команды управления и войти в ритм игры. За это время Асерерак убил меня дважды, атакуя по безупречно просчитанной траектории. Он орудовал джойстиком ловко и точно, как машина. Собственно, он и был машиной — неписью, искусственным интеллектом, который программировал лично Холлидэй.

К концу первой игры моя моторная память начала восстанавливаться, я уже вовсю пускал в ход трюки и фокусы, которым научился во время наших марафонов с Эйчем. Но Асерерак, в отличие от меня, не нуждался в разогреве. Он и так был в блестящей форме, и у меня не оставалось никаких шансов наверстать упущенное. Я лишился последней жизни прежде, чем успел набрать хотя бы тридцать тысяч очков. Долбаный стыд...

— Первая игра окончена, Парсифаль, — сообщил мне Асерерак, скаля безгубую пасть. — Начинаем следующую.

Он не стал тратить время на завершение раунда, а дернул за рубильник на задней стенке и перезагрузил автомат. Как только закончилась разноцветная заставка Williams Electronics, он достал из воздуха еще две монеты и бросил их в щель.

— Готов ли ты? — снова вопросил он, сгорбившись над контрольной панелью.

После секундного колебания я решился.

— А вы не против поменяться со мной местами? Я привык играть слева.

Это была правда. С Эйчем в Норе я всегда играл за рыцаря на страусе, и сейчас не смог сразу войти в ритм в том числе потому, что Асерерак оставил мне правый джойстик.

Король-лич немного подумал, а затем кивнул.

— Разумеется.

Мы поменялись местами. Внезапно мне пришло в голову, до чего странное мы представляем зрелище — чувак в сияющих доспехах и восставший из мертвых король склонились над джойстиками древнего аркадного автомата. Такая картинка хорошо бы смотрелась на обложке журнала «Дракон».

Асерерак выбрал режим игры вдвоем, и я сосредоточил внимание на экране.

Вторую игру я тоже начал неважнецки. Движения противника были выверенными до миллиметра, и первое время я мог лишь убегать от него. Щелканье его костяного пальца, ударяющего по

кнопке взмаха крыльями, очень давило мне на нервы.

Я попытался расслабиться, выкинуть лишние мысли из головы, не думать о том, где нахожусь, кто мой противник и что на кону. Представил, что играю очередную партию с Эйчем в Норе.

Сработало! Я вошел в ритм, и ситуация стала выправляться. Я начал находить слабости в стратегии лича — баги в его коде. Этому я учился много лет, играя в сотни разных видеоигр. Всегда можно найти прием, чтобы обыграть компьютер. В любых играх с искусственным интеллектом человек победит, потому что может импровизировать. Машина действует или случайным образом, или по строго заданной схеме с несколькими условиями. Это аксиома всех видеоигр — по крайней мере, до тех пор пока люди не разработают настоящий искусственный интеллект.

Дело пошло к финалу, когда я отыскал серьезный прокол в стратегии лича. Меняя направление в определенный момент, я заставлял его врезаться в птицу. Повторяя эту уловку, я по одной лишил его всех дополнительных жизней. Несколько раз я и сам умер, но в конце концов завалил лича, когда у меня у самого осталась последняя жизнь.

Я отступил от автомата и вздохнул с облегчением. По лбу, обтекая визор, бежали капли пота. Я утерся рукавом, и мой аватар повторил это движение.

— Хорошо поиграли, — произнес Асерерак.

И, к моему изумлению, протянул мне костлявую лапу. Я пожал ее с нервным смешком.

— Да, чувак, хорошо...

Мне вдруг пришло в голову, что в каком-то смысле я сейчас играю с самим Холлидэем. Я постарался вытеснить эту мысль из сознания, чтобы совсем уж не разнервничаться.

Асерерак в очередной раз опустил две монеты в щель.

— Победитель забирает все, — провозгласил он. — Готов ли ты?

Я кивнул и позволил себе вольность самому нажать на кнопку «два игрока».

Решающая игра длилась дольше обеих предыдущих, вместе взятых. Под конец на экране появилось столько стервятников, что почти невозможно было на них не напороться. Мы с Асерераком сошлись в последнем поединке на самом верху экрана, не переставая колотя по кнопке, управляющей крыльями, и бешено дергая джойстики. Уклоняясь от моего удара, лич на долю секунды утратил контроль над своим аистом, и тот опустился на какой-то миллиметр ниже моего страуса. Этого было достаточно, чтобы его крылатый скакун исчез в маленьком пиксельном

взрыве.

На экране загорелась надпись «Победитель — игрок 1», и король-лич испустил гневный вопль, от которого кровь стыла в жилах. В ярости он ударил кулаком по автомату, и тот рассыпался миллионом пикселей, которые весело запрыгали по полу как бисер. Асерерак повернулся ко мне.

— Мои поздравления, Парсифаль. — Он низко поклонился. — Ты славно играл.

— Благодарю, ваше величество.

Я поборол желание попрыгать и потрясти задницей, издеваясь над поверженным противником, и вместо этого тоже отвесил церемонный поклон. Мертвый король вдруг превратился в высокого чародея, облаченного в черную мантию. Я сразу узнал его. Передо мной стоял аватар Холлидэя, Анорак.

Я уставился на него онемев. Среди пасхантеров ходила байка, что Анорак по-прежнему бродит в OASISe, теперь как безымянный аватар. Призрак в машине.

— А теперь, — произнес чародей голосом Холлидэя, — получай награду.

Загремел оркестр. Трубам вторили мелодичные скрипки. Я узнал эту музыку — это была последняя композиция оригинального саундтрека «Звездных войн» Джона Уильямса. Под нее принцесса Лея вручала Люку и Хану медали (а Чубакка, как вы помните, получил фигу с маслом).

На самой бравурной ноте Анорак протянул мне правую руку. На раскрытой ладони лежал Медный ключ — предмет, за которым вот уже пять лет гонялись миллионы людей. Я взял ключ, музыка стихла, и в тот же миг я услышал мелодичный звон — мне начислили пятьдесят тысяч очков опыта, и уровень моего аватара вырос до десятого.

— Прощай, сэр Парсифаль. Желаю тебе удачи в поисках.

И прежде чем я успел спросить, что же мне делать дальше и где искать Первые врата, Анорак исчез в яркой вспышке с характерным звуком, сопровождавшим телепортацию в мультике Dungeons and Dragons восьмидесятых годов.

Я остался один на пустом постаменте. Тяжесть ключа в руке переполняла меня восторгом и любопытством. Он был такой же, как в «Приглашении Анорака» — старинный и очень простой, с римской цифрой «I», выбитой на овальной головке. Я повертел его в руке, любуясь отсветами факельного пламени на меди, и тут заметил надпись. Две строчки мелким шрифтом. Я поднес ключ к свету и вслух прочел: «То, что ты ищешь, спрятано в мусоре».

Даже не пришлось ломать голову — я сразу понял, где искать врата и что именно нужно делать.

«Спрятано в мусоре» — это значит в древнем компьютере TRS-80. Это были домашние компьютеры, выпускаемые компанией Tandy, а затем Radio Shack в семидесятых — восьмидесятых годах. За этими машинами закрепилось презрительное прозвище «Trash 80» — то есть «мусор».

То, что ты ищешь, спрятано в мусоре.

Первым компьютером Холлидэя был как раз TRS-80 с «колоссальным» объемом оперативной памяти — шестнадцать килобайт. И я, как и все пасхантеры, точно знал, где находится реплика этого компьютера в OASISe.

На самой заре существования симуляции Холлидэй создал в ней маленькую планетку Миддлтаун, названную в честь его родного города в штате Огайо. Она представляла собой скрупулезно выполненную копию Миддлтауна, каким он был в конце восьмидесятых. Говорят, что нельзя вернуться в детство, но Холлидэй это опроверг. Миддлтаун стал одним из его любимых проектов, он потратил годы на его разработку и совершенствование. И было общеизвестно (по крайней мере, для пасхантеров), что с особой тщательностью Холлидэй потрудился над виртуальной копией дома, где вырос.

Сам я на этой планете никогда не был, но изучил прорву скриншотов и видеозаписей. В комнате Холлидэя стоял TRS-80 Color Computer 2.1, и я не сомневался, что путь к вратам лежит через него. А вторая половина надписи на ключе подсказывала, где именно искать их:

На самом глубоком уровне Даггората.

Вообще «дагорат» — это слово на эльфийском языке синдарин, который придумал Дж. Р. Р. Толкиен, и означает «битва». Но Толкиен писал его с одним «г». «Даггорат» же с двумя «г» могло означать только одно — очень странную игру Dungeons of Daggorath, вышедшую в 1982 году для единственной платформы — TRS-80 Color Computer.

В своем «Альманахе» Холлидэй упоминал, что именно эта игра побудила его стать геймдизайнером. И она была одной из многих игр, лежащих в обувной коробке рядом с компьютером в его виртуальной детской комнате.

Мне оставалось лишь телепортироваться в Миддлтаун, прийти в дом Холлидэя, сесть за его комп и пройти Dungeons of Daggorath. На финальном уровне меня будут ждать Первые врата.

По крайней мере, так я это себе представлял.

Планета Миддлтаун находилась в Седьмом секторе, довольно далеко от Людуса. Но золота у меня теперь было более чем достаточно для оплаты телепорта. По моим прежним меркам, я был просто неприлично богат.

Я посмотрел на часы. 11:03 по серверному времени OASISa (что совпадало с североамериканским восточным временем). До начала уроков оставалось еще восемь часов. Вполне можно успеть, если пулей выскочить на поверхность и галопом помчаться к ближайшему терминалу. Поторопившись, можно добраться до компьютера Холлидэя меньше чем за час.

Я понимал, что мне неплохо бы поспать. Я находился в OASISe уже пятнадцать часов без передышки. К тому же завтра пятница, можно рвануть в Миддлтаун сразу после уроков и штурмовать Первые врата все выходные.

Но разве смог бы я заснуть, смог бы отсидеть уроки в школе, зная, что цель совсем рядом? Нет, бежать следовало прямо сейчас.

Я припустил к выходу и резко остановился посреди зала. До моего слуха донеслись шаги, и в дверях показалась сначала тень, а потом силуэт какого-то аватара. Я потянулся за мечом и тут сообразил, что в руке у меня до сих пор зажат Медный ключ. Я запихнул его в поясную сумку и выхватил меч из ножен. В следующий миг аватар заговорил.

0009

— Ты еще кто такой?

Голос принадлежал девушке. Девушке, которой явно очень хотелось подраться.

Не дождавшись ответа, она вышла из тени на неровный свет факелов, и я увидел невысокую крепкую фигурку с копной иссиня-черных волос, подстриженных коротко, как у Жанны д'Арк. Девушке было лет восемнадцать или, может, чуть за двадцать, и я вдруг понял, что знаю ее. То есть мы никогда не встречались, но я столько раз видел это лицо на скриншотах, которые она постила в своем блоге.

АртЗмида!

На ней была чешуя из вороненой стали — скорее в эстетике космических опер, чем фэнтези. Вооружение составляли два бластера, пристегнутых к бедрам чуть выше колена, и длинный изогнутый эльфийский меч в наспинных ножнах. Гоночные перчатки без пальцев в духе Безумного Макса, классические темные очки «Рэй-Бэн» — короче, она явно стремилась создать образ этакой девчонки-соседки в стиле постапокалиптического киберпанка по версии восьмидесятых годов. Очень в моем вкусе. Одним словом — отпад.

Она прошествовала ко мне, стуча коваными армейскими ботинками по каменному полу, и остановилась ровно на таком расстоянии, чтобы я не мог сразу достать ее мечом. К своему клинку она даже не прикоснулась. Вместо этого она приподняла очки — жест совершенно театральный, поскольку очки на аватаре никак не влияли на зрение игрока — и окинула меня оценивающим взглядом с головы до ног.

Увидев перед собой предмет своих мечтаний, я так обалдел, что лишился дара речи. Пытаясь выйти из ступора, я напомнил себе, что этот аватар может принадлежать кому угодно, в том числе и мужчине. Эта «девушка», по которой я три года заочно сохну, вполне может оказаться жирным чуваком по имени Крис с волосатыми пальцами. Нарисовав себе эту отрезвляющую картину, я немного пришел в себя и стал оценивать ситуацию. Как здесь оказалась АртЗмида? После пяти лет поисков мы с ней обнаружили местонахождение ключа в один день? Маловероятно. Таких совпадений не бывает.

— Что, язык проглотил? Или оглох? Я спрашиваю, ты — еще — кто — такой?

Так же как и она, я отключил отображение ника над головой

своего аватара. Очевидно же, что хочу сохранить анонимность, неужели она не понимает таких прозрачных намеков?

— Приветствую. — Я отвесил небольшой поклон. — Разрешите представиться: Хуан-Санчес Вилла-Лобос Рамирес.

Она ухмыльнулась.

— Неужели сам придворный металлург его величества короля Карла Пятого Испанского?

— К вашим услугам, мадам, — ответил я с улыбкой.

Она узнала цитату из «Горца» и отплатила мне той же монетой. Да, это точно АртЗмида.

— Как мило. — Она бросила быстрый взгляд мне за спину, на пустой постамент. — Ну выкладывай. Как прошло?

— Что прошло?

— Турнир с Асерераком! — выпалила она, как будто это было совершенно очевидно.

И тут я понял. Она не в первый раз приходит сюда. И я не первый пасхантер, расшифровавший Лимерик и нашедший Гробницу ужасов. АртЗмида нашла ее раньше. А раз она знает о партии в Toust, значит, уже встречалась с королем-личом. Но если бы она получила Медный ключ, то не вернулась бы сюда. Значит, ключа у нее нет. Она сразилась с личом, проиграла и вернулась, чтобы повторить попытку. Вероятно, уже далеко не в первый раз. И явно предполагает, что я тоже потерпел неудачу.

— Ну? — АртЗмида нервно постукивала ногой. — Я жду.

Я прикинул, не дать ли мне деру. Вот просто рвануть мимо нее к выходу, проскочить лабиринт и вылететь наверх. Но если побегу, АртЗмида заподозрит, что я получил ключ, и попытается убить меня, чтобы его отобрать. Вся поверхность Людуса была мирной зоной, но распространяется ли это правило на Гробницу, я не знал. В конце концов, подземного уровня на карте планеты вообще не было.

АртЗмида производила впечатление грозного противника — мощная броня, бластеры, эльфийский меч, причем наверняка булатный. Даже если половину описанных в блоге подвигов она выдумала, аватар у нее наверняка уровня пятнадцатого, не меньше. Если сражения тут разрешены, мое рыло десятого уровня она мне с легкостью начистит. Лучше ее не провоцировать.

— Ну раскатал он меня, — соврал я. — Toust не мой конек.

АртЗмида вроде слегка расслабилась. Видимо, именно это она и хотела услышать.

— Та же фигня, — призналась она сочувственно. — Асерерак — умная непись, Холлидэй расстарался, что ни говори. Нахрапом не возьмешь... — Она посмотрела на мой меч, который я по-прежнему держал наперевес. — Можешь его убрать. Не укушу.

Я не пошевелился.

— А это PvP-зона?

— Без понятия. Ты первый, кого я тут встречаю. — Она склонила голову набок и улыбнулась. — Что ж, есть только один способ проверить.

Она выхватила меч, молниеносно развернулась по часовой стрелке и обрушила его на меня — все одним плавным уверенным движением. В самый последний момент я ухитрился неуклюже подставить свой клинок, чтобы отбить атаку. Но наши мечи застыли в воздухе в каких-то сантиметрах друг от друга, как будто натолкнулись на невидимую преграду. На дисплее у меня загорелась надпись: «Сражения между игроками запрещены».

Я вздохнул с облегчением. В тот момент я еще не знал, что ключи Холлидэя неотчуждаемы. Их нельзя передать другому аватару или просто бросить. В случае гибели ключ просто исчезал вместе с телом владельца.

— Ну вот, теперь мы знаем, — заявила АртЗмида с широкой улыбкой, — это не PvP-зона.

Она со свистом описала лезвием восьмерку и ловким движением убрала меч в наспинные ножны. Понты... Я тоже убрал меч, правда, обошелся без спецэффектов.

— Видимо, Холлидэй не хотел, чтобы мы тут передрались за право сразиться с личом.

— Ага, — ухмыльнулась АртЗмида. — Повезло тебе.

— Повезло? — оскорбленно переспросил я, скрестив руки на груди. — С чего это?

Она кивнула на пустой постамент за моей спиной.

— Как-то я сомневаюсь, что после боя с Асерераком у тебя осталось много хитов.

Вот как... Значит, если проиграть в Toust, с личом действительно надо биться. Как хорошо, что я выиграл, не то сидел бы сейчас и ваял нового аватара...

— Да у меня полно хитов! — Я решил: если врать, то по-крупному. — Не такой он и крутой, этот лич.

— Серьезно? — АртЗмида уставилась на меня с подозрением. — У меня пятьдесят второй уровень, и каждый раз Асерерак меня почти убивает. Приходится набивать полный инвентарь целебных зелий, прежде чем сюда сунуться. И я узнала твою броню и меч. Ты их здесь нашел, а это значит, что предыдущие были еще хуже. По-моему, ты просто ватное нубло, Хуан Рамирес. И сдается мне, ты что-то скрываешь.

Теперь, зная, что она не может атаковать меня, я даже подумывал, не сказать ли правду. Выхватить Медный ключ и помахать у нее перед носом? Но все же решил этого не делать.

Разумнее было поскорее направиться в Миддлтаун, пока у меня еще есть фора. АртЗмида еще не добыла ключ, и не факт, что добудет в ближайшие несколько дней. Если бы не мои многомесячные упражнения в Toust, кто знает, с какой попытки я бы побил Асерерака.

— Думай что хочешь, Королева воинов, — небрежно бросил я, обходя ее и направляясь к дверям. — Может, еще встретимся в менее мирной зоне. Тогда и проверим, кто из нас нубло. — Я сделал ручкой. — Покеда.

— Куда это ты собрался? — вопросила АртЗмида, догоняя меня.

— Домой. — Я даже не замедлил шага.

— А как же ключ? Асерерак снова появится через несколько минут. В полночь перезагружается все подземелье. Если подождать здесь, можно попробовать еще раз, не проходя все эти коридоры с ловушками заново. Я всегда прихожу сюда незадолго до полуночи, чтобы иметь две попытки.

Умно. Интересно, как скоро я бы догадался делать то же самое, если бы не победил в первый раз.

— Давай по очереди, чтобы все честно. Сегодня до полуночи играл я, значит, теперь твой черед. А завтра я приду после полуночи. Будем меняться до тех пор, пока кто-то из нас не победит. Как тебе такой вариант?

— Неплохо. — Она продолжала разглядывать меня с подозрением. — Но ты все равно подожди. Мало ли что произойдет, если в полночь тут будет два аватара. Холлидэй наверняка предусмотрел такую возможность. Может, появятся два лича, а может...

— Предпочитаю играть без свидетелей, — отрезал я. — Так что лучше по очереди.

Я уже был у самого выхода, когда она преградила мне путь.

— Да постой ты! Ну пожалуйста!

Вообще-то я мог бы пройти насквозь — но не стал. Конечно, мне не терпелось как можно скорее попасть на Миддлтаун и найти Первые врата, но ведь передо мной была сама знаменитая АртЗмида! Та самая, которую я так давно мечтал повстречать! И она оказалась еще круче, чем я представлял ее по блогу. Мне очень хотелось побыть с ней рядом подольше. Как поется в старой песне Говарда Джонса, я хотел поближе узнать ее. А если уйду сейчас, могу больше никогда ее не увидеть.

— Слушай... — АртЗмида рассматривала носки своих армейских ботинок. — Извини, что обозвала тебя ватным нублом. Это грубо и некрасиво.

— Ничего. У меня и правда всего лишь десятый уровень.

— Не важно, ты ведь тоже пасхантер. Причем очень умный, иначе тебя бы тут не было. В общем, я хочу сказать, что уважаю тебя и признаю твою компетентность. И прошу прощения, что наговорила гадостей.

— Извинения приняты. Проехали.

— Клево!

Она облегченно вздохнула. Мимика ее аватара была невероятно реалистичной — как правило, это означало, что выражение лица не задается программой, а считывается визором. Значит, консоль у нее недешевая.

— Я растерялась, когда увидела тебя тут. В смысле, я, конечно, понимала, что рано или поздно Гробницу найдет кто-то еще. Просто не ожидала, что так быстро. До сегодняшнего дня я была тут единственной хозяйкой.

— И давно? — спросил я, не особо надеясь услышать ответ.

Она помедлила, а потом ее как прорвало.

— Три недели! Ты представляешь?! Гребаных три недели я прихожу сюда каждый день и тщетно пытаюсь побить этого тупого лича в этой идиотской игре! А он ловкий, сволочь! Ну, сам знаешь. В жизни не играла в Toust, а теперь он мне просто мозг выносит! Вот чесслово, пару дней назад я уже почти победила, но в последний момент... — Она нервно запустила пальцы себе в волосы. — Кошмар! Я спать не могу, есть не могу, оценки упали ниже плинтуса, потому что все время трачу на тренировки в этой гребаной игре...

Я хотел спросить, учится ли она на Людусе, но не смог вставить и слова — АртЗмида тараторила быстрее и быстрее, как будто ей очень надо было выговориться. Она едва делала паузы, чтобы воздуху набрать.

— И вот прихожу сегодня в надежде, что уж на этот раз уйду не с пустыми руками, и тут вижу, что вход в подземелье уже разрыт! Значит, сбылись мои самые ужасные опасения, кто-то еще нашел Гробницу. Ну и рванула бегом, чуть с ума не сошла. В смысле, не то чтобы совсем уж разволновалась: я же знала, что с первого раза лича никто не побьет, — но все-таки...

Она глубоко вздохнула и умолкла на полуслове.

— Извини, — сказала она после секундной передышки. — Я всегда начинаю трещать, когда нервничаю. Или волнуюсь. Или и то и другое. Мне до смерти хотелось с кем-нибудь об этом поговорить, но ведь нельзя было, сам понимаешь, ни одной живой душе! Не та тема, которую можно просто взять и ввернуть в разговоре! Ну вот опять... Все-таки я трепло, язык как помело.

Она изобразила, что закрывает рот на молнию, потом на ключ, который тут же выбрасывает. Не задумываясь, я сделал вид,

что подхватываю воображаемый ключ и снова отпираю ей губы. Это ее рассмешило. Она хохотала так искренне и заразительно, даже слегка всхрапывая, что я засмеялся вместе с ней.

Я был просто очарован. Манерой выдавать сто слов в минуту она напоминала Джордан, мою любимую героиню фильма «Настоящие гении». Мне еще никогда не случалось ощутить такое внезапное родство душ — ни в OASISe, ни в реале. Даже с Эйчем. У меня аж голова пошла кругом.

АртЗмида наконец подавила распирающий ее хохот и сказала:

— Нет, мне определенно пора ставить фильтр на свое ржание...

— Не надо! — возразил я. — Ты очень даже прикольно ржешь. — Я поморщился от своих слов и от волнения «закрепил успех»: — Я сам иногда начинаю ржать как придурок.

Браво, Уэйд... Лучший способ расположить к себе девчонку — это сказать, что у нее придурочный смех.

Но АртЗмида только застенчиво улыбнулась и одними губами сказала «спасибо».

Мне вдруг ужасно захотелось поцеловать ее — и плевать, что это симуляция. Я уже набирался духу, чтобы попросить у нее контакты, и тут она протянула мне руку.

— Забыла представиться. Я Артемида.

— А я знаю, — признался я, пожимая руку. — Обожаю твой блог. Уже много лет ни одного поста не пропускаю.

— Серьезно? — Щеки ее аватара как будто слегка порозовели.

Я кивнул.

— Рад познакомиться, для меня это большая честь. Меня зовут Парсифаль.

Тут я сообразил, что до сих пор держу ее руку, и заставил себя разжать пальцы.

— Парсифаль, значит? — Она склонила голову набок. — Как рыцарь Круглого стола, отыскавший Грааль? Изящно.

Я почувствовал, что втрескался по уши. Обычно мне приходилось объяснять смысл своего ника.

— А ты, значит, Артемида — в честь древнегреческой богини охоты?

— Именно, только это имя было занято, пришлось поставить цифру «три» вместо буквы «е».

— Я помню, ты писала про это в блоге. Два года назад. — Я чуть не назвал точную дату, но вовремя понял, что в ее глазах буду выглядеть как киберманьяк-преследователь. — Жаловалась, что всякое нубье читает твой ник Арт-три-мида.

— Точно. — Она широко улыбнулась. — Было дело.

Она протянула мне свою визитку с контактами. В

OASISe визитке можно было придать абсолютно любой вид. АртЗмида сделала свою в форме винтажной фигурки из «Звездных войн» от компании Kenner. Фигурка (упакованная в прозрачный пластик, как только из магазина) представляла собой упрощенное изображение ее аватара — с тем же лицом, волосами и броней. В комплект входили даже крошечные бластеры и эльфийский меч. Контакты были отпечатаны на картонке под пластиком:

```
АртЗмида
Воин-маг 52-го уровня
(транспорт продается отдельно)
```

На оборотной стороне располагался адрес ее блога, электронной почты и номер телефонной линии.

Во-первых, еще ни одна девушка не давала мне своей визитки. Во-вторых, это просто была самая крутая визитка из всех, что я видел!

— Самая крутая визитка из всех, что я видел, — произнес я вслух. — Спасибо!

Я протянул ей свою — сделанную в форме оригинального картриджа с игрой Adventure для Atari 2600:

```
Парсифаль
Воин 10-го уровня
(требуется джойстик)
```

— Супер! — воскликнула АртЗмида. — Крутой дизайн!

— Благодарю, — ответил я, краснея под визором.

Я был готов позвать ее замуж.

Ее визитка появилась у меня в инвентаре, прямо под Медным ключом. Увидев его, я спустился с небес на землю. Какого черта я развожу беседы с этой девчонкой, если меня ждут Первые врата?! Я посмотрел на часы. До полуночи оставалось меньше пяти минут.

— Слушай, Артемида, — начал я. — Я очень рад с тобой познакомиться, но мне пора. Сервер вот-вот перезагрузится. Мне лучше выйти отсюда, пока ловушки еще обезврежены.

— А... Ну ладно... — Ей-богу, она была разочарована! — Мне тоже пора готовиться к турниру. Дай я только исцелю тебя на дорожку.

Прежде чем я успел возразить, она положила руку мне на

грудь и пробормотала заклятие Исцеления страшных ран. Оно не возымело никакого эффекта — у меня и так было максимальное число хитов. Но АртЗмида этого не знала, она думала, что я еле вышел живым из схватки с личом.

— Вот так, — сказала она, отступая назад.

— Спасибо. Не стоило. Мы с тобой все-таки соперники.

— Я знаю. Но ведь это не мешает нам быть друзьями?

— Надеюсь, что нет.

— К тому же до Третьих врат еще далеко. На поиски Медного ключа у нас ушло целых пять лет. А зная, как Холлидэй обычно делает игры, можно с уверенностью предположить — дальше будет только сложнее. — Она понизила голос. — Точно не хочешь остаться? Наверняка мы сможем сыграть одновременно. Подсказывать друг другу. Я начала замечать некоторые слабые места в его стратегии...

Вот теперь я почувствовал себя полным дерьмом от того, что вру ей.

— Это очень великодушно с твоей стороны. Но мне правда пора. — Я поискал более или менее правдоподобную отговорку. — Рано утром в школу...

На лице у нее вновь промелькнуло подозрение. Глаза расширились, как будто ее только что осенила какая-то мысль. Она уставилась в пространство перед собой, зрачки забегали из стороны в сторону. Я понял, что она открыла браузер и что-то читает. Через несколько секунд ее лицо исказила злоба.

— Ах ты, лживый ублюдок! — завопила она. — Бесчестный лицемер!

Она развернула ко мне окно браузера, сделав его видимым. Там была Доска почета на сайте Холлидэя. Во всей этой кутерьме я даже не подумал заглянуть туда. На первой строке таблицы лидеров, пять лет остававшейся без изменений, значился мой ник и счет в десять тысяч очков. Остальные строчки по-прежнему занимали инициалы Холлидэя с нулями в графе счета.

— Охренеть... — только и смог сказать я.

Когда Анорак вручил мне Медный ключ, я стал первым пасхантером, получившим очки в гонке за яйцом. А поскольку Доска почета была на виду у всего мира, я в одночасье стал знаменитым. Чтобы удостовериться, я заглянул в новостные ленты. Во всех мелькало имя моего аватара. «Таинственный Парсифаль вошел в историю», «Медный ключ обнаружил некий Парсифаль», и все такое.

Я стоял и смотрел на это в полном оцепенении, забыв, как дышать. А потом АртЗмида со всей дури толкнула меня в грудь. Я сам этого не почувствовал, а вот мой аватар отлетел на пару

шагов.

— Ты одолел его с первой попытки?! — крикнула она.

— Ну, он выиграл первый раунд, а я вторые два, — признался я и поспешно добавил: — Еле-еле.

— Да чтоб тебя! — Она сжала кулаки. — Как?! Как ты смог одолеть его с первой попытки?!

Я понял, что сейчас меня будут бить, вероятно, по морде.

— Просто повезло. Мы с другом часто играли в Toust, так что я давно уже набил руку. Если бы ты раньше играла, ты бы тоже...

— Брось! — прорычала она. — Снисхождение можешь оставить при себе! — Она испустила разъяренный вой. — Уму непостижимо! Ты хоть понимаешь, что я пыталась раскатать его гребаных пять недель?!

— Ты только что говорила, что три...

— Не перебивай! — Она снова толкнула меня. — Я упражнялась в этой игре месяц целыми днями! Мне эти долбаные страусы уже по ночам снятся!

— Наверное, малоприятно...

— А ты явился и сделал лича с первой попытки!

Она принялась бить себя кулаком по лбу, и до меня дошло, что злится она не на меня, а на себя.

— Слушай, — сказал я. — Мне реально просто повезло. Классические аркадные игры — это мое хобби. Они мне легко даются. Перестань колотить себя по лбу, как Человек дождя.

Она замерла, уставившись на меня, и тяжело вздохнула.

— Ну почему это не могла быть Centipede? Или Ms. Pac-Man? Или BurgerTime? Тогда я бы уже прошла Первые врата!

— На этот вопрос я не могу дать ответа.

Она сердито зыркнула, а потом на ее губах вдруг заиграла демоническая усмешка. Повернувшись к выходу, АртЗмида начала творить какие-то сложные магические пассы и шептать слова заклинания.

— Эй-эй! Погоди-ка! Ты что делаешь?

Но я уже и сам понял. Выход из Тронного зала преградила здоровенная каменная стена. Черт! Барьерные чары!

— Ну какого хрена, а? — простонал я.

— Ты как-то очень торопился сделать отсюда ноги. Видимо, вместе с ключом тебе дали подсказку, где искать Первые врата. А? Угадала? Ты ведь туда направлялся?

— Туда, — честно ответил я.

Какой был толк отпираться?

— Ну вот, если только ты не сможешь развеять мои чары — а я в этом очень сомневаюсь, храбрый воин десятого уровня, — то просидишь здесь до полуночи, пока не перезагрузится сервер и не

заработают все ловушки. Спорим, они поубавят твою прыть?

— Поубавят, — согласился я. — Что уж тут спорить.

— А пока ты будешь пробираться наверх мимо ловушек и всякой нежити, я еще раз попытаюсь обыграть Асерерака. И в этот раз я его раскатаю! И догоню тебя, понял?

Я скрестил руки на груди.

— Лич размазывал тебя по стенке пять недель подряд. С чего ты взяла, что сегодня победишь?

— Конкуренция всегда меня подстегивала. Теперь мне есть с кем потягаться.

Я оценил преграду. Явно выше пятнадцатого уровня. Значит, продержится максимальное время для подобного заклинания — пятнадцать минут. Мне оставалось только ждать, пока оно рассеется.

— Злая ты... — только и сказал я.

Она сверкнула зубами.

— Нет, я не злая. Я нейтральный хаотик, лапочка.

Я улыбнулся ей в ответ.

— Все равно я доберусь до Первых врат раньше тебя.

— Может быть. Но это только начало. Тебе еще придется открыть их. А потом будут другие ключи и другие врата. У меня полно времени, чтобы догнать и перегнать тебя, умник.

— Это мы еще посмотрим, барышня.

Она кивнула на открытый экран браузера с Доской почета.

— Ты теперь знаменитость. Сам понимаешь, что это значит?

— Пока не успел задуматься.

— А я вот успела. Я думала об этом все пять недель. Твой ник на Доске почета изменит все. Будет новый всплеск интереса к Охоте, как в самом ее начале. Журналисты уже с ума сходят. Завтра имя Парсифаль станет известно всем.

От этой мысли у меня засосало под ложечкой.

— Ты и в реале можешь прославиться, если раскроешь журналистам свое настоящее имя.

— Я не такой кретин.

— Хорошо. Речь идет о миллиардах долларов, и все решат, что ты знаешь, как найти яйцо. А такое знание может стоить жизни.

— Я это прекрасно понимаю. Спасибо за беспокойство, конечно. Со мной все будет в порядке.

Я храбрился, но на самом деле вовсе не был в этом так уверен. Побочные эффекты славы никогда не занимали мои мысли — возможно, я просто не верил, что когда-нибудь добьюсь успеха.

Мы молча смотрели на часы.

— Что ты сделаешь, если выиграешь? — спросила вдруг АртЗмида. — На что потратишь все эти деньги?

Вот об этом я как раз успел хорошо подумать — прямо-таки грезил об этом целыми днями. Мы с Эйчем даже развлекались составлением фантастических списков того, что купим на призовые деньги.

— Не знаю... То же, что и все. Перееду в роскошный особняк. Обзаведусь всяким клевым барахлом. Перестану быть нищим.

— Ух, да ты мечтатель, — презрительно бросила АртЗмида. — А когда купишь свой особняк и клевое барахло, что станешь делать с оставшимися ста тридцатью миллиардами?

Мне не хотелось выглядеть в ее глазах ограниченным болваном, и я вдруг выложил свою настоящую мечту. Никому еще в этом не признавался.

— Я бы построил ядерный межпланетный космический корабль. Устроил бы на нем самоподдерживающуюся биосферу, погрузил на него запас воды и продовольствия — так, чтоб на всю жизнь хватило, — и суперкомпьютер, на который залил бы все фильмы, книги, музыку и видеоигры, когда-либо созданные человеком. И еще автономную копию OASISa. Взял бы с собой нескольких самых близких друзей и группу врачей и ученых. И свалил бы из Солнечной системы искать другую планету, пригодную для жизни.

Конечно, план пока был довольно сырой. Следовало продумать еще массу деталей.

АртЗмида вскинула бровь.

— Амбициозно, — произнесла она. — А ты в курсе, что половина населения земного шара живет на грани голодной смерти?

Я не услышал в ее голосе ни доли сарказма. Будто она предполагала, что я и правда могу этого не знать.

— В курсе. Люди голодают, потому что мы угробили свою планету. Земля умирает, знаешь ли, и пора отсюда валить!

— Это пессимистичный вариант, — отпарировала АртЗмида. — Если я получу деньги Холлидэя, голодать больше не будет никто. А когда разберемся с голодом, подумаем, как спасти экологию и преодолеть энергетический кризис.

Я закатил глаза.

— Конечно-конечно. А свершив это чудо, ты, наверное, займешься выведением прелестных смурфиков и единорогов, чтобы они резвились и играли в твоем дивном новом мире.

— Я серьезно.

— Ты правда думаешь, что все так просто? Что можно решить все мировые проблемы, выписав чек на двести сорок миллиардов

баксов?

— Может, и нет. Но я попробую.

— Если выиграешь.

— Да. Если выиграю.

Тут серверные часы пробили полночь. Мы оба сразу это поняли — на постаменте вновь появился трон с восседающим на нем Асерераком. Король-лич не шевелился и выглядел точно так же, как я увидел его, входя в этот зал.

АртЗмида взглянула на него, потом на меня, улыбнулась и помахала рукой.

— Ну, до встречи, Парсифаль.

— До встречи.

Она уже шла к постаменту, когда я окликнул ее:

— Слушай, Артемида...

Она обернулась. Я ощутил внезапное желание помочь ей, хоть и понимал, что делать этого не стоит.

— Попробуй сыграть слева. Я именно так и выиграл. Похоже, его проще победить, если взять себе страуса.

Она пристально посмотрела мне в глаза, прикидывая, вру я ей или нет, потом кивнула и поставила ногу на постамент. Асерерак тут же ожил.

— Приветствую тебя, Артемида. Что привело тебя в мои владения?

Я не услышал ее ответа, но трон вскоре превратился в игровой автомат. АртЗмида что-то сказала личу, он уступил ей левый джойстик, и они начали игру.

Несколько минут я наблюдал за ними, а потом барьерные чары рассеялись. Я бросил последний взгляд на АртЗмиду и выбежал прочь.

0010

Обратный путь из Гробницы занял у меня чуть больше часа. Как только я вылез на поверхность, на дисплее замигал значок входящих сообщений. Я сообразил, что Холлидэй запретил в Гробнице всякую связь — находясь внутри, никаких сообщений никто отправлять и получать не мог. Видимо, чтобы пасхантеры действовали своим умом, без звонков другу и помощи зала.

Эйч трезвонил мне с той самой минуты, как мой ник появился на Доске почета, — пытался вызвать меня на видеосвязь и слал бесчисленные текстовые сообщения, требуя ради всего святого немедленно рассказать, что происходит. Он даже ОРАЛ НА МЕНЯ КАПСЛОКОМ за то, что я его игнорирую. Не успел я удалить все эти сообщения, как снова запиликал сигнал вызова. Я нажал на «сброс» и написал Эйчу, что перезвоню, как только смогу.

Со всех ног мчась через лес, я поглядывал на маленькое окно Доски почета в углу дисплея. Если АртЗмида таки победит лича, я должен узнать об этом в ту же секунду.

До кабинки телепорта я добрался в начале третьего ночи. На сенсорном экране загорелась карта Миддлтауна с двумястами пятьюдесятью шестью терминалами. Они соответствовали двумстам пятидесяти шести копиям городка, который Холлидэй создал и растиражировал по всей планете. Я решил, что, какой именно из них я выберу, роли не сыграет, поэтому ткнул в первый попавшийся терминал недалеко от экватора, заплатил за билет, и мой аватар моментально переместился из стандартной синей кабинки на Людусе в винтажную телефонную будку на автобусной остановке «Грейхаунд» в Миддлтауне.

Я открыл дверь, шагнул на улицу — и как будто вышел из машины времени. Вокруг меня были неписи, одетые по моде восьмидесятых. Женщина с огромной прической, при создании которой явно крепко пострадал озоновый слой, покачивала головой в такт музыке из огромного плеера. Парень в серой куртке Members Only вертел в руках кубик Рубика, прислонившись к стене. Панк с ирокезом, устроившись на пластиковом стуле, смотрел «Разрывное течение» по телевизору, в который следовало бросить монетку, чтобы он включился.

Разобравшись, куда мне идти, я на всякий случай достал меч. Вся поверхность Миддлтауна была зоной PvP, так что не стоило терять бдительности.

Вскоре после начала Охоты по этой планете прошлись табуны

пасхантеров, перевернув вверх дном все двести пятьдесят шесть копий города в поисках ключей и подсказок. На форумах бытовало мнение, что Холлидэй растиражировал их для того, чтобы сразу много пасхантеров могли вести поиски одновременно, не передравшись за место под солнцем. Ну нашли они, разумеется, дырку от пончика — никаких ключей, никаких подсказок, никакого яйца. Всеобщий интерес к планете поутих, хотя некоторые особо упертые пасхантеры все же временами сюда заглядывали. Я решил, что если вдруг натолкнусь на одного из них, то немедленно сбегу, угоню машину и проеду двадцать пять миль в любом направлении до следующей копии города. И так до тех пор, пока не отыщу незанятый дом Холлидэя.

Автобусную остановку заливал теплый красно-оранжевый свет клонящегося к горизонту солнца. Хоть я и ни разу прежде не видел Миддлтаун своими глазами, я много читал о нем и знал, что на всей поверхности планеты вечно стоял предзакатный час погожего осеннего денька на Среднем Западе году этак в восемьдесят шестом.

Я вывел на дисплей карту города и проложил маршрут к дому Холлидэя. Нужно было пройти около мили на север. Я задал аватару направление и пустил его бегом.

Меня потрясло то, с какой тщательностью, с каким вниманием к деталям были прорисованы окружающие пейзажи. Холлидэй программировал Миддлтаун сам, в одиночку, воссоздав родной город таким, каким тот был в его детских воспоминаниях. Он пользовался старыми картами, телефонными книгами, фотографиями и кинопленками, стремясь к максимальной точности.

То, что в итоге получилось, напоминало городок из музыкального фильма «Свободные» — маленький, немноголюдный, очень провинциальный. Дома были удивительно большими и располагались удивительно далеко друг от друга. Меня всегда поражало, что пятьдесят лет назад даже совсем небогатые семьи жили в отдельных домах. Окружающие меня неписи выглядели так, будто явились из клипов Джона Мелленкампа. Они сгребали опавшие листья у себя во дворах, выгуливали собак, а кто-то просто сидел на крыльце, любуясь закатом. Из любопытства я несколько раз приветственно помахал рукой, и мне с радостью махали в ответ.

Все вокруг указывало, что действие происходит в восьмидесятых. По тенистым улочкам туда-сюда разъезжали неписи в легковушках и грузовичках — работающих на бензине ископаемых вроде седанов «транс-ам», фастбэков «додж-омни», спортивного вида «шевроле-камаро» и семейных мини-вэнов.

Пробегая мимо заправки, я кинул взгляд на ценник — всего лишь девяносто три цента за галлон.

Уже на повороте к дому Холлидэя я услышал фанфары и взглянул на окошко с Доской почета.

АртЗмида побила лича.

Ее ник появился прямо под моим, а счет достиг девяти тысяч — на тысячу меньше, чем у меня. Видимо, мне причитался бонус как первопроходцу.

Теперь я начал осознавать все побочные эффекты существования Доски. Отныне она будет не только позволять пасхантерам следить за успехами друг друга, но и сообщать всему миру, кто ближе всех к успеху и многомиллиардному призу. Счастливчики обретут моментальную славу — и знак мишени на лбу.

Я знал, что АртЗмида сейчас рассматривает собственную копию Медного ключа, пытаясь разгадать выбитую на ней туманную подсказку. Вряд ли ей потребуется на это больше времени, чем мне. Возможно, она уже на пути к Миддлтауну. Это заставило меня собраться. У меня был всего час форы, а то и меньше.

Я добрался до Кливленд-авеню — улицы, на которой вырос Холлидэй — и свернул на растрескавшуюся асфальтовую дорожку, ведущую к крыльцу его дома. Дом был совсем как на фотографиях — небольшой двухэтажный коттедж, обшитый снаружи красными виниловыми панелями. Возле него стояли два седана «форд», явно выпущенных в конце семидесятых. Один был поднят на бетонные блоки для ремонта.

Глядя на эту любовно воссозданную копию, я пытался понять, каково было жить и взрослеть в таком доме. Я читал, что в настоящем Миддлтауне в Огайо все дома на этой улице снесли в девяностые годы, чтобы на их месте построить большой торговый центр. Но Холлидэй навечно законсервировал свои воспоминания о детстве здесь, в OASISe.

Входная дверь вела прямиком в гостиную. Я знал эту комнату досконально — видел ее в «Приглашении Анорака». Знакомые деревянные панели на стенах, выгоревший рыжий ковер и безвкусная мебель, которую будто бы оторвали по дешевке на гаражных распродажах времен эры диско.

В доме не было ни души. Не знаю почему, но Холлидэй не стал помещать сюда компьютерные версии своих давно умерших родителей и себя самого. Возможно, решил, что это будет чересчур стремно даже для такого фрика как он. Однако на стене висел знакомый семейный портрет, снятый в местном торговом центре «Кей-март» в 1984 году. На нем были мистер и миссис

Холлидэй, одетые по моде семидесятых, а между ними хмурился из-под толстенных очков двенадцатилетний Джимми. Они казались совершенно обычной американской семьей. Никто бы не подумал, что этот мужественный дядька в коричневом спортивном костюме — законченный алкоголик, улыбающаяся дама в цветастом наряде страдает маниакально-депрессивным психозом, а мальчик в полинялой футболке с логотипом игры Asteroids однажды создаст новую вселенную.

Я не понимал, почему Холлидэй, не раз заявлявший, что детство у него было несчастное, все же питал к нему такую ностальгию. О себе я мог сказать точно: когда я наконец покину штабеля, то постараюсь стереть их из памяти. И уж точно не стану работать над созданием их детальной копии.

Я посмотрел на громоздкий телевизор «Зенит» и подсоединенную к нему приставку Atari 2600. И у телевизора, и у приставки корпус был сделан из пластика под дерево, совпадавшего по цвету со стенными панелями. Рядом стояла коробка из-под обуви, в которой лежали девять картриджей: Combat, Space Invaders, Pitfall!, Kaboom!, Star Raiders, The Empire Strikes Back, Starmaster, Yars' Revenge и E.T. Пасхантеры считали, что в коробке не случайно отсутствует Adventure — игра, фигурировавшая в «Приглашении Анорака». Они перерыли весь виртуальный Миддлтаун, но Adventure так и не нашли. Некоторые пробовали привозить сюда картриджи с этой игрой, но приставка Холлидэя почему-то отказывалась их запускать, и никто до сих пор не разобрался, в чем тут дело.

Я быстренько заглянул в остальные комнаты, удостоверяясь, что в доме я один, потом прошел в комнату Холлидэя и заперся. Здесь мне тоже все было знакомо — я давно уже внимательно изучил все скриншоты и трехмерные модели, найденные в сети. И вот наконец мой аватар оказался в этой комнате по-настоящему! У меня мурашки бежали по коже.

Я стоял на ковре чудовищного горчичного цвета. Обои были такие же, но их почти полностью закрывали плакаты фильмов и рок-групп: «Настоящие гении», «Военные игры», «Трон», Pink Floyd, Devo, Rush. Над самой дверью висела книжная полка, битком забитая фантастикой и фэнтези в бумажных обложках (разумеется, все, что там было, я уже читал). Вторая, у кровати, ломилась под тяжестью компьютерных журналов и буклетов D&D. Вдоль стены тянулись длинные коробки с комиксами, аккуратно подписанные. А на стареньком деревянном столе в углу стоял первый компьютер Джеймса Холлидэя.

Как и большинство компьютеров той эпохи, он имел единый корпус с клавиатурой. Над кнопками был приклеен ярлык:

«TRS-80 color computer 2,16K RAM». Из задней стенки торчали провода, ведущие к кассетному магнитофону, маленькому цветному телевизору, матричному принтеру и модему на триста бод. Рядом с модемом лежал длинный список телефонных номеров электронных досок объявлений, приклеенный к столешнице скотчем.

Я уселся за стол и нашел, где включаются компьютер и телевизор. Сначала послышался треск статического электричества, потом низкий гул — телевизор разогревался. Через пару секунд на экране появилась зеленая заставка TRS-80 со словами:

```
EXTENDED COLOR BASIC 1.1
COPYRIGHT (c) 1982 BY TANDY
OK
```

Ниже, переливаясь всеми цветам спектра, мигал курсор. Я напечатал HELLO и нажал Enter.

На следующей строке появилась надпись: «?SYNTAX ERROR». Древний компьютер понимал лишь язык «бейсик», а в нем не было такой команды.

Кассетный магнитофон выполнял в TRS-80 функцию накопителя — записывал данные в форме аналогового звука на магнитную пленку. Когда Холлидэй делал первые шаги в программировании, у него не было даже дисковода для гибких дисков. Приходилось хранить код на аудиокассетах. В обувной коробке рядом с магнитофоном лежали десятки таких кассет. Большинство из них содержали текстовые приключенческие игры: Madness and the Minotaur, Raaku-tu, Bedlam, Pyramid и прочие. Нашлось там и несколько картриджей, которые следовало вставлять в разъем на боку компьютера. Я порылся в коробке и вынул картридж. На потертой красной этикетке желтыми буквами значилось Dungeons of Daggorath и был изображен огромный синий великан с каменным топором, преграждающий игроку путь в длинном туннеле.

Когда список игр из комнаты Холлидэя попал в сеть, я озаботился тем, чтобы скачать и пройти их все до единой. Так что загадки «Подземелий Даггората» я успел разгадать года два назад. Тогда это заняло у меня почти два выходных дня. Графика у игры была примитивная, зато сюжет просто затягивал.

С форумов я знал, что некоторые пасхантеры уже проходили Dungeons of Daggorath на компьютере Холлидэя, а также все остальные игры из обувной коробки. На всякий случай, вдруг что-нибудь произойдет. Ничего не происходило — но ведь ни у кого

из пытавшихся не было Медного ключа.

Дрожащими руками я отключил питание TRS-80, вставил картридж и снова включил компьютер. На черном экране под зловещую музыку появился схематично нарисованный чародей с посохом, а под ним загорелась надпись большими буквами: «ОСМЕЛИШЬСЯ ЛИ ТЫ ВОЙТИ... В ПОДЗЕМЕЛЬЯ ДАГГОРАТА?»

Стоило мне положить пальцы на клавиатуру и приступить к игре, как стоящая на комоде магнитола сама собой включилась и из динамиков полилась знакомая музыка — саундтрек Бэзила Поледуриса к фильму «Конан-варвар».

Наверняка Холлидэй таким образом давал мне понять, что я на правильном пути.

Вскоре я утратил представление о времени, забыл, что мой аватар сидит в детской комнате Холлидэя, а сам я жмусь к остывающему обогревателю у себя в логове и быстро шевелю пальцами в воздухе, нажимая невидимые кнопки на невидимой клавиатуре. Все это осталось на периферии сознания. Игра внутри игры поглотила меня целиком.

В Dungeons of Daggorath ваш персонаж управляется текстовыми командами типа «поверни налево», «возьми факел» и им подобными. Печатая такие команды, вы продвигаетесь по лабиринту проволочной графики, отбиваясь от пауков, каменных гигантов, хищных пузырей и призраков. Всего в игре было пять уровней, каждый последующий сложнее предыдущего. Команды управления и всякие подводные камни восстановились в памяти не сразу, но как только я начал их вспоминать, дело пошло быстрее. Возможность в любой момент сохранить игру фактически давала мне бесконечное число жизней. (Правда, сохранение на кассеты и загрузка с них оказались очень долгим и муторным процессом. Это не всегда удавалось мне с первой попытки, и приходилось долго возиться с настройкой громкости магнитофона, чтобы все наконец заработало.) К тому же, сохранившись, я мог сделать перерыв, чтобы сбегать в туалет и подзарядить обогреватель.

Саундтрек «Конана-варвара» доиграл, и магнитола переключилась на другую сторону кассеты. Там был записан саундтрек «Леди-ястреба». Я решил непременно сообщить об этом Эйчу — пусть утрется.

Около четырех часов утра я добрался до последнего уровня, где мне предстояло выдержать бой с самим злым Чародеем Даггората. С третьей попытки я его завалил с помощью Эльфийского меча и Ледяного кольца и выполнил главную задачу игры — забрал себе волшебный перстень. Как только я это сделал, на экране появился другой чародей — в широкой мантии

и с увенчанным звездой посохом — и надпись: «УЗРИТЕ! СУДЬБА ПОДЧИНИТСЯ НОВОМУ ВОЛШЕБНИКУ!»

Я ждал, что же будет дальше. Сначала ничего не происходило. Но потом допотопный матричный принтер вдруг заработал, с визгом и скрипом напечатав единственную строчку. Лист высунулся из щели на верху принтера, я оторвал его и прочел:

ПОЗДРАВЛЯЮ! ВЫ ОТКРЫЛИ ПЕРВЫЕ ВРАТА!

Я поднял глаза. Прямо в стене комнаты — там, где только что висел плакат фильма «Военные игры» — теперь были окованные железом двери. Посередке виднелся медный замок со скважиной для ключа.

Чтобы дотянуться до нее, мне пришлось влезть на стол. Едва я повернул ключ в замке, врата засияли, как будто металл вдруг раскалился докрасна, и распахнулись внутрь. За ними я увидел звезды — передо мной был портал в открытый космос.

«Боже, сколько звезд!» — произнес чей-то бестелесный голос. Я узнал реплику из фильма «Космическая одиссея 2010». За ней последовал низкий зловещий гул, а потом музыка, звучавшая в том же фильме, — «Так говорил Заратустра» Рихарда Штрауса.

Я сунул голову в портал и огляделся. Со всех сторон была усыпанная звездами бесконечность. Присмотревшись, я различил вдали маленькие галактики и туманности.

Я не стал колебаться и прыгнул в раскрытые врата. Меня будто втянуло в них, и я стал падать — но только не вниз, а вперед, и звезды падали вместе со мной.

0011

Я обнаружил, что стою в зале игровых автоматов и режусь в Galaga, причем, видимо, уже давно. У меня был призовой удвоенный корабль и 41 780 очков на счету. Я посмотрел на свои руки на пульте управления и машинально увел джойстик влево, спасая корабль от вражеской атаки.

Вполглаза поглядывая на экран, я пытался понять, куда это меня занесло. Слева от меня стоял автомат Dig Dug, а справа — Zaxxon. За спиной тоже были автоматы — судя по какофонии электронного писка. Отразив нападение очередной армады вражеских кораблей, я заметил на темном экране собственное отражение. Только вместо лица моего аватара я увидел лицо Мэттью Бродерика. Очень юного Мэттью Бродерика, моложе, чем он был в «Феррисе Бьюллере» и «Леди-ястребе».

И тут я понял, где я — и кто я.

Я был Дэвидом Лайтманом, персонажем Бродерика в фильме «Военные игры», в первой его сцене. Я оказался внутри кино.

Быстро оглядевшись, я обнаружил, что нахожусь в детальной копии «Гранд-Палас 20» из фильма — маленькой пиццерии с игровыми автоматами. Меня окружали подростки, стриженные «перьями» по моде восьмидесятых, — они зависали у автоматов или сидели за столиками, ели пиццу и пили газировку. Из музыкального автомата в углу неслись электронные звуки композиции Video Fever группы The Beepers. Все как в фильме — Холлидэй скопировал каждую деталь и воспроизвел в интерактивной симуляции.

Охренеть...

Столько лет я гадал, какое испытание будет ждать внутри Первых врат, но ничего подобного мне и в голову не приходило. А напрасно. «Военные игры» были одним из любимейших фильмов Холлидэя. Именно поэтому я успел посмотреть их больше тридцати раз. Ну ладно, не только поэтому. Все-таки это был реально крутой фильм про хардкорного хакера-школьника. Значит, я потратил время не зря!

Я услышал настойчивый электронный писк, доносящийся из правого кармана джинсов. Удерживая джойстик левой рукой, я нашарил электронные часы. Они показывали 07.45. Когда я нажал на кнопку, отключающую сигнал будильника, на дисплее перед моими глазами загорелось предупреждение: «Дэвид, опоздаешь в школу!»

Голосовой командой я вызвал карту OASISa, надеясь узнать,

куда именно меня все-таки забросило, и выяснил, что оказался не просто вне Миддлтауна, но вообще за пределами OASISa. Значок моего персонажа одиноко горел посреди белого поля. Это означало, что я нахожусь за пределами карты. Пройдя через врата, я попал в автономную симуляцию, виртуальное пространство вне OASISa. И похоже, вернуться я мог, лишь выполнив квест.

Но если это видеоигра, как в нее играть? А если квест, какова его цель? Размышляя над этими вопросами, я продолжал расстреливать вражеские корабли на экране. И тут в «Гранд-Палас 20» вошел пацан лет десяти и подскочил ко мне.

— Привет, Дэвид! — воскликнул он, глядя на экран автомата.

Я узнал его — это был Хауи, один из персонажей. В фильме герой Бродерика оставляет ему незаконченный сеанс игры и бежит в школу.

— Привет, Дэвид! — повторил мальчишка с той же интонацией.

Его реплика появилась в виде текста внизу моего дисплея, как субтитры, а под ней загорелась красная надпись: «Внимание, диалог!»

Я начал понимать. Это мой последний шанс выдать следующую реплику из фильма. Если же я промолчу или ошибусь, то, по всей очевидности, проиграю. Но я ничуть не испугался, потому что знал этот диалог, да и вообще весь фильм наизусть, ведь я столько раз его смотрел!

— Привет, Хауи! — ответил я и не узнал свой голос.

Вместо него в наушниках у меня звучал голос Мэттью Бродерика. Предупреждение на дисплее погасло, а в верхнем углу появился счет — сто очков. Я напряг память и выдал следующую реплику:

— Как жизнь?

Счет вырос до двухсот.

— Неплохо, — ответил Хауи.

От восторга у меня голова пошла кругом. Это было невероятно — я реально оказался в любимом старом фильме! Холлидэй превратил его в интерактивную видеоигру в режиме реального времени. Я мог лишь догадываться, сколько времени и сил он на это затратил.

На дисплее снова вспыхнуло предупреждение: «Дэвид, опоздаешь в школу! Беги быстрее!»

— Хочешь доиграть? — спросил я Хауи, отступая в сторону.

— Конечно! — Пацан тут же вцепился в джойстик. — Спасибо!

На полу загорелась зеленая линия, ведущая к выходу. Я

пошел по ней, но вспомнил, что оставил тетрадь на автомате Dig Dug, и вернулся за ней — так же как и Дэвид Лайтман в фильме. Счет увеличился на сто очков, и на дисплее мелькнула надпись «Бонус!».

— Пока, Дэвид! — крикнул Хауи мне вслед.

— Пока!

Еще сто очков. Как два байта переслать!

По зеленой линии я выбежал из пиццерии, промчался несколько кварталов по шумной улице, свернул в зеленую аллею и, наконец, увидел дорожку, ведущую к большому кирпичному зданию. Вывеска на нем гласила: «Школа округа Снохомиш» — место, где учится Дэвид и где происходят следующие несколько сцен фильма.

Вне себя от радостного волнения, я вбежал внутрь. Если от меня требуется всего лишь выдавать реплики из «Военных игр», через какие-то пару часов я пройду квест Первых врат! Сам того не подозревая, я подготовился к этому экзамену на «отлично». Фильм я знал даже лучше, чем «Настоящих гениев» и «Уж лучше умереть».

Я сломя голову несся по пустому коридору, а перед глазами у меня горела надпись: «Ты опоздал на биологию!» Линия под ногами мигала ярким зеленым светом. Добежав по ней до класса на втором этаже, я заглянул в окошко в дверной створке. Урок уже начался, учитель стоял у доски. Я увидел свое место — единственное незанятое в классе. Прямо позади парты, за которой сидела актриса Элли Шиди. Я открыл дверь и предпринял попытку незаметно прокрасться внутрь, но учитель сразу же меня заметил.

— А, Дэвид! Как мило, что ты к нам присоединился!

И все же пройти весь фильм до конца оказалось сложнее, чем я думал. Минут пятнадцать я втыкал в правила игры и разбирался, как работает система очков. На самом деле от меня требовалось не только верно воспроизвести диалоги, но и выполнить все действия персонажа Бродерика в нужное время и в нужной последовательности. Все равно что сыграть главную роль в постановке, которую видел много раз, без единой репетиции.

Весь первый час фильма я лихорадочно копался в памяти, стараясь продумать свои действия наперед. Стоило налажать, и счет уменьшался, а на экране вспыхивало предупреждение. После двух ошибок подряд загоралась надпись «Последняя попытка!». Третьей я еще ни разу не совершил, и мог лишь догадываться, что за ней последует — гибель аватара или выброс из врат назад в OASIS. Выяснять это на своей шкуре мне не хотелось.

После каждых семи правильных действий или реплик подряд

я получал «бонус-подсказку». Ее можно было использовать, если растеряешься, и тогда на дисплее появлялись субтитры.

В сценах, в которых не был задействован мой персонаж, от меня не требовалось ничего — только сидеть и ждать. Это напоминало видеоролики в старых играх и давало короткую возможность прийти в себя и перевести дух. Один раз во время такой передышки я попытался открыть файл с «Военными играми», хранящийся в памяти моей консоли, но не смог. Система вообще не позволяла открыть никакие дополнительные окна. В ответ на свои действия я получил грозное предупреждение: «Не жульничать! Еще раз — и игра будет проиграна!»

К счастью, никакие «шпаргалки» мне все же не понадобились. Собрав пять бонусов-подсказок — максимальное их число, — я немного расслабился и стал получать удовольствие от игры. Все-таки это был один из моих любимейших фильмов. Через некоторое время я обнаружил приятную фишку — если произнести реплику тем же тоном и с той же подачей, что в фильме, за это даются дополнительные очки.

В тот момент я и не догадывался, что стал первым пользователем совершенно нового типа видеоигр. Когда в GSS прослышали о симуляции фильма внутри Первых врат (а случилось это довольно скоро), компания быстренько запатентовала эту идею и принялась скупать права на использование старых фильмов и сериалов и превращать их в интерактивные игры с эффектом присутствия — так называемые «киносимуляции». Новый продукт получил бешеную популярность — люди с восторгом ухватились за возможность сыграть главную роль в любимых фильмах.

Ближе к финалу я уже с трудом соображал от усталости. Я не спал больше суток, причем основную часть этого времени не снимал визор. Последним действием, которое от меня требовалось, было заставить суперкомпьютер ВОПР («военный оперативный план реагирования») сыграть в крестики-нолики. Искусственный интеллект заканчивает все партии вничью и приходит к выводу, что глобальная термоядерная война, которую он был готов развязать, также является игрой, в которой «единственная выигрышная стратегия — даже не начинать». И отменяет запуск ракет, направленных на Советский Союз.

Я, Дэвид Лайтман, юный хакер из пригорода Сиэтла, в одиночку предотвратил гибель человечества.

Весь штаб Командования воздушно-космической обороны Северной Америки взорвался ликованием, я ждал финальных титров... но их не было. Вместо этого все персонажи вокруг меня исчезли, и я остался один в огромном пустом штабе. Я

посмотрелся в монитор одного из компьютеров. С темного экрана на меня глядело отражение моего собственного аватара, не Мэттью Бродерика. Я снова стал Парсифалем.

Я завертел головой, пытаясь понять, что делать дальше. А потом все огромные мониторы погасли и на них загорелись зеленые буквы. Новая загадка, четыре строчки:

Найдется ключ у капитана
В давно заброшенном жилище.
Собрав сначала все трофеи,
Пускай герой в свисток засвищет.

Несколько секунд я тупо пялился на них, потом пришел в себя и сделал несколько скриншотов. А потом я заметил Медный ключ — в стене штаба откуда ни возьмись появились врата. Они были открыты, и за ними я видел комнату Холлидэя в Миддлтауне.

Вот он, выход. Путь вперед. У меня получилось. Я прошел Первые врата!

Я бросил последний взгляд на четверостишие на экранах. Чтобы расшифровать Лимерик, мне потребовалось несколько лет. На разгадку нового стишка могло уйти не меньше. Пока он не наводил меня ни на какие мысли. Хотя... я ведь еле стоял на ногах — в таком состоянии не до головоломок. У меня глаза закрывались сами собой.

Я прыгнул в проем и приземлился на пол в комнате Холлидэя. А когда повернул голову, никаких врат уже не было. На их месте, как прежде, висел плакат «Военных игр».

Проверив статистику, я обнаружил, что мне начислили несколько сотен тысяч очков опыта, и аватар мой одним махом скакнул с десятого уровня сразу на двадцатый. Потом я заглянул на Доску почета. Картина там была следующая:

РЕКОРДЫ:

01. Парсифаль: **110 000 [ВРАТА-I]**
02. АртЗмида: **009 000**
03. ДДХ: 0000000
04. ДДХ: 0000000
05. ДДХ: 0000000
06. ДДХ: 0000000
07. ДДХ: 0000000
08. ДДХ: 0000000
09. ДДХ: 0000000
10. ДДХ: 0000000

Мой счет вырос на сто тысяч очков, и рядом с ним появился

значок врат медного цвета. Журналисты — да и вообще все на свете — наверняка регулярно проверяли Доску почета с вечера, так что весь мир теперь знал, что я прошел Первые врата.

Но я слишком устал, чтобы думать о возможных последствиях. Мне хотелось одного — спать! Я сбежал по лестнице на первый этаж, в кухню. Ключи от машины семейства Холлидэев висели на крючке рядом с холодильником. Я схватил их, выскочил из дома и сел в «форд-тандерберд» — тот, что рабочий, не на бетонных блоках. Мотор завелся со второй попытки. Я задом съехал на дорогу и помчался на автобусную остановку, а оттуда телепортировался в терминал рядом со своей школой на Людусе. Забежал в школу, сунул новообретенные доспехи, оружие и прочие трофеи в свой ящик и, наконец, вышел из OASISa.

В 06.17 я снял визор, протер красные глаза и уставился в полутьму логова, пытаясь уложить в голове все, что произошло. Только сейчас я ощутил, как стало холодно. Маленький обогреватель работал почти всю ночь — я лишь иногда выключал его, — и батареи, конечно же, сели. А я слишком устал, чтобы взгромоздиться на велотренажер и крутить педали. Но до восхода оставалось совсем немного, так что я мог спокойно завалиться спать, не боясь замерзнуть насмерть.

Я заполз в спальный мешок и свернулся калачиком на полу. Закрыв глаза, я попытался думать о новой загадке, но через несколько секунд меня срубило.

Мне снился сон. Я стоял один посреди выжженного поля боя, окруженный сразу несколькими армиями. Прямо передо мной выстроилась в боевой порядок армия «шестерок», а с флангов и с тыла — войска пасхантерских кланов, вооруженные до зубов разнокалиберными пушками, мечами и всякими магическими хреновинами.

И я не был Парсифалем. Я был самим собой — в бумажной броне, с игрушечным пластмассовым мечом в правой руке и с большим хрустальным яйцом — в левой. Яйцо выглядело в точности как дорогущая безделушка из фильма «Рискованный бизнес», из-за которой персонаж Тома Круза огреб столько проблем, но я почему-то знал, что это и есть пасхальное яйцо Холлидэя.

И вот я стоял на виду у всего мира и держал в руке сокровище.

Хором, как один человек, все армии издали боевой клич и кинулись на меня. Я видел оскаленные зубы и налитые кровью глаза. Они собирались отобрать у меня яйцо, и ничто не могло им помешать.

Я понимал, что сплю, и надеялся проснуться прежде, чем атакующие меня настигнут. Но отчего-то не проснулся. Яйцо выхватили, и я почувствовал, как меня живьем раздирают в клочья.

0012

Я проспал больше двенадцати часов и пропустил все уроки.

А когда наконец продрал глаза, то еще полежал некоторое время в тишине логова, уверяя себя, что вчерашние события мне не приснились. Все это было слишком хорошо, чтобы быть правдой. Сделав над собой усилие, я нацепил визор и вошел в систему, чтобы убедиться окончательно.

Убедился. Все новостные порталы демонстрировали скриншот Доски почета с именем моего аватара на верхней строчке рейтинга. На втором месте значилась АртЗмида, только счет у нее был сто девять тысяч, на тысячу меньше моего. Напротив ее ника тоже поблескивал медью значок врат.

Значит, у нее получилось. Пока я дрых, она расшифровала надпись на ключе, добралась до Миддлтауна, отыскала врата и прошла «Военные игры». Я обогнал ее всего на несколько часов.

Надо сказать, это немного сбило с меня спесь.

Я пролистал несколько лент и остановился на одном из центральных новостных каналов. Там шло интервью, ведущий задавал вопросы приглашенному эксперту. Задником служил все тот же скриншот с Доски почета. Эксперт, средних лет интеллектуал, объявленный как «Эдгар Нэш, специалист по культурному феномену Охоты», видимо, комментировал изменения в таблице результатов.

— Аватар по имени Парсифаль получил чуть большее количество очков, очевидно, потому, что нашел Медный ключ первым. Сегодня рано утром счет этого аватара увеличился еще на сто тысяч очков, и напротив него появился значок Медных врат. То же произошло и со счетом Артемиды несколько часов спустя. Все указывает на то, что уже два человека прошли Первые врата.

— То есть первые из трех врат, о которых говорилось в «Приглашении Анорака»? — уточнил ведущий.

— Совершенно верно.

— И все же, мистер Нэш, как такое возможно, по-вашему? После пяти лет бесплодных поисков успеха внезапно добились сразу два аватара с интервалом всего в несколько часов!

— Полагаю, этому есть лишь одно разумное объяснение: Парсифаль и Артемида действовали заодно. Вероятно, оба аватара принадлежат к одной из организаций, именуемых пасхантерскими кланами. Это группы охотников, которые...

Я скривился и снова стал переключать каналы, пока не

наткнулся на нечто интересное. Восторженный репортер беседовал по спутниковой связи с Огденом Морроу. С тем самым Огденом Морроу!

— ...согласился поговорить с нами из своей резиденции в Орегоне. Итак, мы в прямом эфире. Спасибо, что уделили нам несколько минут своего времени, мистер Морроу!

— Да без проблем, — отозвался Морроу.

С его последнего интервью прошло почти шесть лет, но он ничуть не изменился. Та же копна спутанных седых волос, та же длинная борода. Он напоминал гибрид Альберта Эйнштейна с Санта-Клаусом — как внешне, так, пожалуй, и по характеру.

Репортер прокашлялся, явно пытаясь справиться с волнением.

— Для начала позвольте спросить, как вы восприняли события последних суток. Вы удивились, когда увидели на Доске почета имена?

— Удивился ли? Ну да, пожалуй, немного. Скорее я был приятно взволнован. Так же как и все вы, я следил за ходом Охоты и ждал, когда это произойдет. Признаюсь, уже не думал, что доживу до этого счастливого момента, но вот, как видите, ошибся. Конечно же, я взволнован.

— Как думаете, Парсифаль и Артемида действуют заодно?

— Понятия не имею. Такое вполне возможно.

— Как известно, компания Джи-эс-эс хранит личные данные пользователей в секрете, так что мы не можем узнать, кому принадлежат эти два аватара. Как по-вашему, кто-то из них захочет нарушить инкогнито и предстать перед восхищенной публикой?

— Если они люди умные, то вряд ли. — Морроу поправил на носу очки в металлической оправе. — На их месте я, напротив, сделал бы все возможное, чтобы сохранить свою личность в тайне.

— Почему же?

— А потому, что, как только станет известно, кто они такие, им не будет ни минуты покоя. Если люди думают, что тебе известно местонахождение яйца, то никогда не отвяжутся. Поверьте, я знаю это по собственному опыту.

— Да, наверное... — Репортер натянуто улыбнулся. — Однако наш канал обратился по электронной почте к Парсифалю и Артемиде с просьбой об эксклюзивном интервью за весьма щедрое вознаграждение. Мы будем рады пообщаться с ними как в OASISe, так и за его пределами.

— Не сомневаюсь, они получили не одно предложение такого характера... — Тут Морроу посмотрел прямо в камеру, и я почувствовал, что его слова адресованы лично мне: — Если уж

хватило ума найти ключ и пройти Первые врата, не стоит рисковать всем, разговаривая со стервятниками-журналюгами.

Репортер нервно захихикал.

— Ну что вы, мистер Морроу... По-моему, это чересчур.

— А по-моему, нет, — отозвался Морроу, пожав плечами.

Репортер снова откашлялся.

— Что ж, перейдем к следующему вопросу. У вас есть предположения, как будут развиваться события в дальнейшем?

— Я уверен, что пустующие восемь строк таблицы будут заполнены в самое ближайшее время.

— Почему вы так думаете?

— Тайну может сохранить один человек, но не двое, — ответил Морроу, снова глядя прямо в камеру. — Возможно, я ошибаюсь. Но у меня нет никаких сомнений в одном: «шестерки» пойдут на любую подлость, чтобы выяснить местонахождение Медного ключа и Первых врат.

— Вы имеете в виду сотрудников «Инновейтив онлайн индастриз»?

— Да. «Шестерок». Их единственная цель — использовать все дыры в правилах конкурса и извратить последнюю волю Джима в свою пользу. На карту сейчас поставлена сама душа OASISa. Только представьте, OASIS в руках фашистской мультинациональной корпорации. Разве такой судьбы хотел бы Джим для своего детища?

— Мистер Морроу, вы в курсе, что эта корпорация владеет каналом, с которым вы сейчас ведете беседу?

— Разумеется, в курсе! — весело воскликнул Морроу. — Они владеют всем и вся! В том числе и вами, милый юноша! Скажите, а вам набили штрихкод на задницу, когда нанимали распространять их корпоративную пропаганду?

Репортер начал мямлить что-то невнятное, нервно поглядывая куда-то в сторону, за кадр.

— Скорее отключайте меня! — посоветовал ему Морроу. — А то мало ли что я еще ляпну!

И окно видеосвязи с его хохочущей физиономией пропало.

Пару секунд репортер приходил в себя, а затем бодро сказал:

— Еще раз спасибо, что согласились поговорить с нами, мистер Морроу. К сожалению, время истекло и нас уже ждет Джуди и группа признанных экспертов, биографов Холлидэя...

Улыбаясь, я закрыл окно новостного канала и задумался о совете Морроу. Что ж, я с самого начала подозревал, что старик знает о конкурсе больше, чем делает вид.

Морроу и Холлидэй вместе выросли, вместе основали компанию и вместе изменили мир. Но Морроу не имел таких

проблем с общением, как Холлидэй. Он гораздо лучше взаимодействовал с обществом. Его жизнь сложилась иначе — и гораздо трагичнее.

В середине девяностых, когда компания Gregarious Simulation Systems еще называлась Gregarious Games, Морроу женился на своей школьной подружке Кире Андервуд. Кира родилась и выросла в Лондоне. Вообще-то по паспорту она была Карен, но выбрала для себя имя Кира после того, как посмотрела мультик «Темный кристалл». Морроу познакомился с ней в старших классах, когда она приехала в Америку по обмену. В своей автобиографии Морроу написал, что Кира — «девчонка-гик во всех смыслах этого слова», самозабвенно увлеченная Монти Пайтоном, комиксами, фэнтези и видеоиграми. Они с Огденом попали в одну группу по нескольким предметам, и он влюбился в Киру почти сразу же. Он пригласил ее на свои еженедельные игры в D&D (также как когда-то Холлидэя) и, к своему удивлению, получил согласие. «Она была единственной девчонкой в нашей компании, — писал Морроу, — и все мы втрескались в нее по уши. Все, включая Джима. Именно она дала ему прозвище Анорак. Так в Британии называют законченных гиков, помешанных на каком-то своем увлечении и плюющих на все остальное. Полагаю, Джим назвал так своего персонажа в D&D, чтобы произвести на нее впечатление. А может, так он хотел дать ей понять, что оценил шутку и не обиделся. Джим вообще всегда терялся в присутствии девушек. Только с Кирой он мог беседовать спокойно и уверенно — и то лишь во время игры от имени Анорака. И называл ее Леукосией, именем ее персонажа, и никак иначе».

Огден и Кира начали встречаться. В конце учебного года, когда ей пришла пора возвращаться в Лондон, они признались друг другу в любви. Весь выпускной год они ежедневно переписывались в «Фидо» — сети электронных сообщений в доинтернетную эпоху. Окончив школу, Кира вернулась в Штаты, съехалась с Огденом и стала одним из первых сотрудников Gregarious Games — пару лет она одна представляла собой весь их арт-отдел. Через несколько лет после запуска OASISa они объявили о помолвке и еще через год поженились. Кира уволилась с поста арт-директора GSS. (К тому времени ее собственное состояние тоже перевалило за миллион благодаря акциям компании.) Морроу остался в GSS еще на пять лет. Летом 2002 года он объявил, что уходит — как он тогда сказал, «по личным причинам». Но впоследствии признался в автобиографии, что покинул GSS, так как «компания ушла из сферы видеоигр», а OASIS, по его мнению, превратился в нечто чудовищное — в

«добровольную тюрьму для человечества». «Прекрасное убежище, чтобы спрятаться от проблем, — писал он, — пока цивилизация медленно загибается, всеми забытая и никому не нужная».

Также ходили слухи, что Морроу ушел после серьезной ссоры с Холлидэем. Оба не подтверждали и не опровергали эти слухи, и никто не знал, из-за чего прекратилась их дружба. Источники внутри компании утверждали, что еще до увольнения Морроу они с Холлидэем не общались друг с другом напрямую в течение нескольких лет. И все же, уходя из компании, Морроу продал всю свою долю непосредственно Холлидэю. Сумма сделки не разглашалась.

Огден и Кира «ушли на покой» — зажили вдвоем в своем доме в Орегоне, основали некоммерческую компанию по разработке образовательных программ Halcydonia Interactive и стали выпускать бесплатные интерактивные игры для детей про волшебное королевство Халцедонию. Я вырос на этих играх, они скрасили мое одинокое детство, унося подальше из унылых штабелей. Благодаря им я научился считать и разгадывал всякие головоломки, гордясь своими успехами. Пожалуй, Огден и Кира Морроу стали моими первыми учителями.

Десять лет Кира и Огден наслаждались тихим семейным счастьем, живя и работая практически в уединении. Пытались завести детей, но этого, увы, им было не дано. Они уже собирались усыновить ребенка, и тут случилась катастрофа. Зимой 2034 года Кира насмерть разбилась на обледенелом горном шоссе всего в нескольких милях от дома.

Огден остался один. Он управлял своей некоммерческой компанией и оставался в тени до самой смерти Холлидэя, когда его дом буквально осадили журналисты. Все решили, что самый близкий друг — хоть и бывший — это единственный человек, который сможет объяснить, зачем усопший миллиардер сделал все свое состояние призом в конкурсе. Морроу согласился на пресс-конференцию, просто чтобы от него наконец отстали. Это был последний случай, когда он общался с журналистами — до сегодняшнего дня. Я посмотрел видеозапись той конференции бессчетное число раз.

Морроу начал с краткого заявления о том, что он не встречался и не говорил с Холлидэем больше десяти лет. «У нас произошла размолвка. Причины ее я не намерен обсуждать ни сейчас, ни в будущем. Вам довольно знать, что я никак не общался с Джеймсом Холлидэем больше десяти лет». — «Тогда почему Холлидэй оставил вам всю свою огромную коллекцию классических аркадных автоматов? — спросил один из журналистов. — Ведь все остальное материальное имущество он

распорядился пустить с молотка. Если вы рассорились, почему лишь вас одного он упомянул в завещании?» — «Этого я не знаю», — просто ответил Морроу.

Другой репортер спросил, не собирается ли Морроу и сам принять участие в Охоте, — ведь он так хорошо знал Холлидэя, а значит, у него больше шансов добиться успеха. В ответ Морроу напомнил о пункте правил, согласно которым никто из прежних и нынешних сотрудников Gregarious Simulation Systems, а также членов их семей не может участвовать в конкурсе.

«У вас были предположения, над чем Холлидэй работал все эти годы в добровольной изоляции?» — «Нет. Я подозревал, что он пишет новую игру. Джим всегда работал над очередной игрой, это было для него необходимо как воздух. Но я и представить не мог, что на этот раз его замысел настолько... масштабный».

«Как человек, знавший Холлидэя лучше всех, вы можете дать какой-нибудь совет тем миллионам людей, что сейчас охотятся за пасхальным яйцом? Где им следует начать поиски?» — «По-моему, на этот вопрос вам ответил сам Джим. — Морроу постучал себя пальцем по виску, совсем как Холлидэй в «Приглашении Анорака». — Джим всегда хотел, чтобы окружающие любили то же, что и он, разделяли все его страсти и увлечения. Этим конкурсом он дал вам стимул выполнить это его желание».

Я закрыл файл про Морроу и проверил почту. Два миллиона непрочитанных сообщений с незнакомых адресов! Они были автоматически перенесены в отдельную папку, чтобы я мог просмотреть их позже. В папке «Входящие» осталось всего два сообщения от людей из списка авторизованных контактов.

Одно от Эйча.

Второе от АртЗмиды.

Письмо от Эйча я открыл первым. Это было видеосообщение. Аватар Эйча появился в окошке и завопил:

— Твою мать! Ты уже прошел Первые врата и ДО СИХ ПОР мне не позвонил! Что за херня, я не понял! Звони сию же секунду, как только это увидишь!!!

Вообще-то я думал выйти на связь с ним через пару дней, но тут же оставил эту идею. Мне было просто необходимо с кем-нибудь поговорить, а Эйч — мой лучший друг; кому еще я мог довериться?

Он принял вызов после первого же сигнала, и его аватар появился в новом окне.

— Ах ты, сукин кот! — заорал он. — Хитрожопый сукин кот!

Я сделал морду тяпкой и как ни в чем не бывало сказал:

— Привет, Эйч. Какие новости?

— Какие новости?! Новости, значит, у меня какие?! В смысле,

помимо того, что мой лучший друг засветился на верхней строке Доски почета? — Он наклонился так близко к монитору, что в окно теперь помещался только его рот, и выкрикнул: — Кроме этого — НИКАКИХ! В Багдаде все спокойно!

Я заржал.

— Извини. Не мог сразу позвонить. Ночка вышла напряженная.

— Да уж я думаю! Охренеть, вы на него посмотрите! Безмятежен как Будда! Ты хоть сам понял, что это значит?! Это же супермегаэпическая победа! — Эйч отвесил мне несколько смиренных поклонов. — Мои охеревшие поздравления, чувак! Я недостоин!

— Хватит уже, — отмахнулся я. — Никакая это не победа. Я еще ничего не выиграл.

— Никакая не победа?! — вскричал он. — Никакая? Не? Победа?! Ты смеешься, что ли? Ты легенда, чувак! Ты вошел в историю! Первый пасхантер, отыскавший Медный ключ! И прошедший Медные врата! Ты живой бог — не понимаешь, что ли, придурок?!

— Серьезно, хватит. Я и без твоих воплей в полном ауте.

— А ты новости видел? Весь мир в полном ауте! На пасхантерских форумах вообще истерика! Все только о тебе и говорят, амиго!

— Знаю я. Слушай, извини, что исчез с радара и не отвечал на звонки...

— Да брось ты! — Эйч закатил глаза. — Прекрасно знаешь, что я бы на твоем месте сделал то же самое. Таковы правила игры. Вот только... — Он посерьезнел. — Вот только одно мне очень интересно. Как так получилось, что эта деваха взяла ключ и прошла врата сразу после тебя? Все считают, что вы работали вместе, но я-то знаю: это бред! Так что на самом деле случилось? Она тебя выследила?

— Нет. Она нашла место, где спрятан ключ, раньше меня на целый месяц. Просто до вчерашнего дня ей не удавалось его заполучить... — Я помолчал. — Ты же понимаешь, я не могу вдаваться в подробности.

Эйч выставил перед собой обе ладони.

— Спокуха, друг, я все понимаю. Мне не нужны от тебя никакие подсказки. — Он расплылся в своей фирменной чеширской улыбке, так что белые зубы заняли пол-экрана. — Кстати, не желаешь ли полюбоваться окружающими меня пейзажами?

Он изменил ракурс виртуальной камеры так, чтобы я видел не только его лицо, а общий план, и я понял, где он находится.

Эйч стоял у подножия плоского холма, рядом со входом в Гробницу ужасов.

У меня челюсть отвисла.

— Как ты догадался?!

— Когда увидел твой ник во всех новостных лентах, я сразу подумал, что у тебя никогда не было денег на дальние путешествия. Да и на любые путешествия, будем честны. Ну я и понял, что Медный ключ спрятан где-то недалеко от Людуса или вообще на Людусе.

— Молодец! — искренне похвалил я.

— Да не скажи. Я несколько часов скрипел своими тремя извилинами, прежде чем догадался поискать на карте Людуса картинку из модуля D&D. А потом уж осталось дело техники. Вот я и здесь.

— Поздравляю.

— Ну, это было несложно, после того как ты указал мне верное направление. — Эйч бросил взгляд на холм. — Надо же, я столько лет разыскивал это место, а оно все время было у меня под носом. От школы пешком дошел! Чувствую себя полным идиотом, что сам не догадался.

— Ты это брось, — сказал я. — Лимерик-то ты сам расшифровал, иначе откуда бы тебе знать про Гробницу ужасов из модуля.

— Значит, ты не злишься, что я пошел по твоим стопам? Воспользовался инсайдерской информацией?

— Нет, конечно! Я бы сделал то же самое.

— Ну, в любом случае я у тебя в долгу, амиго. И я этого не забуду.

— Внутри-то уже был? — поинтересовался я.

— Да. Вылез на поверхность, чтобы тебе позвонить, пока жду полуночи. В Гробнице сейчас пусто, по ней ведь уже прошлась твоя подружка Артемида.

— Она мне не подружка. Мы просто столкнулись через несколько минут после того, как я взял ключ.

— Подрались?

— Нет. Это не PvP-зона. — Я посмотрел на время. — Тебе еще несколько часов тут мариноваться.

— Ага. Пока штудирую модуль, стараюсь подготовиться. Что, хочешь что-нибудь подсказать?

Я ухмыльнулся.

— Да нет, не особо.

— Так я и думал. — Эйч помолчал. — Слушай... Задам тебе один вопрос. Никто у тебя в школе, случаем, не знает ник твоего аватара?

— Нет, я приложил все усилия, чтобы сохранить его в секрете. Никто не знает меня как Парсифаля, даже учителя.

— Хорошо. Я тоже был осторожен. Вот только несколько чуваков, которые заходят в Нору, знают, что мы с тобой оба учимся на Людусе, и могут сопоставить факты. Один внушает мне особые опасения...

Я похолодел.

— Я-б0х?

Эйч кивнул.

— Он названивает мне не переставая с тех пор, как увидел твой ник на Доске почета. Допытывается, что я знаю. Я включил дурака, и он вроде повелся. Но если на Доску попаду и я, этот олух точно начнет трубить на всех углах, что нас знает. А когда он растреплет, что мы оба учимся на Людусе...

— Черт... Тогда сюда ринутся все пасхантеры до единого.

— Именно! Глазом не успеешь моргнуть, как местонахождение Гробницы станет известно всем.

Я вздохнул.

— Тогда лучше бы тебе добыть ключ прежде, чем это случится.

— Да уж постараюсь. — Эйч помахал копией модуля. — А теперь, с твоего позволения, я собираюсь в сотый раз за сегодня перечитать этот опус.

— Удачи. Свяжись со мной, когда пройдешь врата.

— Если пройду...

— Пройдешь. А потом встретимся в Норе и все обсудим.

— Договорились, амиго.

Он уже собирался нажать на отбой, но в последний миг я его окликнул:

— Слышь, Эйч!

— Чего?

— Ты бы освежил в памяти турнирные навыки. Лучше бы до полуночи. А то мало ли как бывает.

Пару секунд он озадаченно смотрел на меня, а потом заулыбался, догадавшись, о чем я.

— Понял. Спасибо, друг.

— Удачи.

Окно видеосвязи исчезло, а я задумался, сможем ли мы с Эйчем и впредь оставаться друзьями, если учитывать перспективы. Ни он, ни я не хотели работать в команде, а это значит, что мы будем соперниками. Не придется ли мне в будущем пожалеть о том, что сегодня я помог ему? Не возненавижу ли я его за то, что он пошел по моей проторенной дорожке?

Я отбросил эти мысли и открыл письмо от АртЗмиды. Внутри оказалось старомодное текстовое сообщение.

«Дорогой Парсифаль!

Поздравляю! Видишь? Ты проснулся знаменитым - как я и говорила. Мы с тобой оба оказались в центре внимания. Довольно стремно, а?

Спасибо за подсказку, что надо играть с левой стороны. Ты был прав, у меня получилось. Только не надейтесь на ответную услугу, мистер.:-)

Первые врата - это просто чума. Вообще не ожидала ничего подобного! Если бы Холлидэй хотя бы оставил мне возможность играть за Элли Шиди! Но тут уж ничего не поделаешь.

А новый стих - та еще задачка. Голову сломаешь. Надеюсь, не придется потратить на его расшифровку еще пять лет.

Короче, я просто хотела сказать, что очень рада знакомству. Надеюсь, еще встретимся в ближайшем обозримом.

С наилучшими пожеланиями,

АртЗмида

P.S. Радуйся своему первому месту, пока можешь, приятель. Скоро я тебя оттуда скину».

Я перечитал это несколько раз, лыбясь как придурок, а потом напечатал ответ:

«Дорогая АртЗмида!

Прими и ты мои поздравления. Похоже, конкуренция и правда тебя подстегнула.

Что касается моей подсказки - пожалуйста, на здоровье. И вы у меня в долгу, мадам.;-)

Новый стишок - ерунда. Раз плюнуть. Я его почти разгадал. Неужто у тебя возникли с этим трудности?

Я тоже рад познакомиться. Возникнет желание зависнуть в чате - дай мне знать.

Да пребудет с тобой сила!

Парсифаль

P.S. Это вызов? Ну покажи, на что способна, женщина!»

Переписав это послание пару десятков раз, я нажал на кнопку «отправить», раскрыл перед собой скриншот с загадкой о Нефритовом ключе и принялся изучать ее слог за слогом. Но сосредоточиться у меня никак не получалось. Сколько бы я ни прилагал к этому усилий, мысли мои упрямо возвращались к АртЗмиде.

0013

Эйч прошел Первые врата на следующее утро.

Его имя появилось на третьей строчке Доски почета: сто восемь тысяч очков. То есть награда за Медный ключ для него уменьшилась еще на тысячу очков, но за успешное прохождение врат он получил столько же, сколько и мы с АртЗмидой — сто тысяч.

А я в то утро пошел в школу. Сначала думал сказаться больным, но решил, что мое отсутствие может вызвать подозрения. Зря боялся. Из-за внезапного возрождения интереса к Охоте на уроки забили половина учеников — и довольно много учителей. Поскольку в школе все знали меня под ником Уэйд-3, никто не обратил на меня никакого внимания. Мне это понравилось — иметь тайную личность. Никем не замечаемый, я бродил по коридорам и чувствовал себя по меньшей мере Кларком Кентом или Питером Паркером. Видел бы меня отец — он был бы в восторге.

Я-б0х в тот же день написал нам с Эйчем, грозясь растрезвонить о нас на всех пасхантерских форумах, если мы не выдадим ему секрет, где искать ключ и врата. Был послан и принялся воплощать угрозу в жизнь — рассказывать о том, что мы учимся на Людусе, всем, кто желал его слушать. Разумеется, никаких доказательств у него не было, а на форумах к тому моменту уже появились сотни других ему подобных болванов, пытающихся выставить себя нашими близкими друзьями. Мы с Эйчем надеялись, что Я-б0х среди них затеряется.

Увы, напрасно. По меньшей мере еще у двоих пасхантеров хватило ума найти связь между Людусом, Лимериком и Гробницей ужасов. На другой день после того, как Я-б0х начал трещать, на четвертой строке Доски почета появилось имя Дайто. А за ним, через какие-то пятнадцать минут, еще одно — Сёто. Эти двое ухитрились заполучить свои копии ключа в один день, не дожидаясь перезагрузки сервера. Через несколько часов оба прошли Первые врата.

Никто раньше не слышал об этих аватарах, но при одном взгляде на ники становилось ясно, что они действуют заодно — в паре или в составе клана. Слова «сёто» и «дайто» обозначали «короткий меч» и «длинный меч», вооружение японского самурая. Оба меча вместе назывались словом «дайсё» — именно так и стали называть двух новых претендентов на победу.

Прошло всего четыре дня с того момента, как я попал на

Доску почета, и каждый день в таблице появлялось новое имя. Секрет Медного ключа пошел в народ, и Охота сдвинулась с мертвой точки.

Всю неделю я витал в облаках, не в силах воспринять ни слова из того, что говорилось на уроках. К счастью, учиться оставалось всего два месяца и мой уровень успеваемости был достаточным для выпуска, даже если халявить до упора. Так что я отсиживал занятия, погрузившись в собственные мысли, и пытался разгадать загадку Нефритового ключа.

Найдется ключ у капитана
В давно заброшенном жилище.
Собрав сначала все трофеи,
Пускай герой в свисток засвищет.

В учебнике английской литературы строфа в четыре стиха с перекрестной схемой рифмовки именовалась четверостишием, или катреном. Так я и стал называть новую загадку. Каждый день после школы я выходил из OASISa и строчил в дневнике Грааля все интерпретации катрена, которые только приходили в голову.

Во-первых, какой «капитан» имеется в виду? Капитан Америка? Капитан Кенгуру из одноименного сериала с Бобом Кишеном? Капитан Бак Роджерс в XXV веке?

И что еще за «давно заброшенное жилище»? Поди угадай! Дом Холлидэя в Миддлтауне точно не подходил под это описание, но, может, имелся в виду другой дом в его городе? Впрочем, это было бы слишком просто. Едва ли Холлидэй спрятал второй ключ рядом с первым.

Сначала я думал, что это отсылка к фильму «Месть придурков». Там главные герои снимают полуразвалившийся дом и чинят его под веселенькую музычку восьмидесятых. Потратил целый день на поиски в копии этого дома на планете Школьник (названной в честь гитариста Алекса Школьника), но так ничего и не нашел.

Последние же две строки катрена вообще не наводили меня ни на какие мысли. Вроде бы получалось, что надо найти какое-то жилище, собрать трофеи и дунуть в какой-то свисток… А может, «засвистать» тут используется в переносном значении, типа, привлечь всеобщее внимание к чему-то. И так и так выходила какая-то чушь. Но я упорно продолжал ковыряться в четырех коротких строках, пока мозг не превращался в зубную пасту.

В пятницу после школы — в день, когда Дайто и Сёто прошли Первые врата — я сидел на холме под одиноким деревом за несколько миль от школы. Мне нравилось приходить на это

место, чтобы почитать, сделать уроки или просто посидеть в уединении, любуясь видом. Где в реальном мире найдешь такие живописные зеленые поля?

Прислонившись спиной к стволу, я разбирался со своей почтой. В ящике по-прежнему висели миллионы непрочитанных писем со всего земного шара. Я просматривал их всю неделю, но корреспонденции не убавлялось. Там были поздравления, мольбы о помощи, угрозы, приглашения на интервью, длинные и бессвязные обличительные тирады от пасхантеров, в прямом смысле повредившихся умом на почве Охоты. Были приглашения вступить в крупнейшие кланы, от Яйцерапторов, клана «Судьба», Ключников и команды «Банзай!». Им я даже ответил — вежливым отказом.

Притомившись читать «письма фанатов», я отсортировал сообщения с тэгом «бизнес». Среди них обнаружилось несколько предложений купить права на мою биографию от нескольких издательских домов и киностудий. Их я удалил без тени сомнений — я не собирался заявлять на весь свет, кто я такой. По крайней мере, пока не найду яйцо.

Также я получил несколько предложений от разных коммерческих компаний поучаствовать в их рекламе. Типа, разрешить им использовать имя и изображение Парсифаля. Один производитель электроники хотел ставить на свои консоли, перчатки и визоры значок «одобрено Парсифалем». Были также предложения от сети доставки пиццы, обувной фабрики и сетевого магазина шмотья для аватаров. Некий производитель игрушек желал выпускать коробочки для школьных обедов с изображением Парсифаля, а также коллекционные фигурки. Все эти компании предлагали перечислять деньги прямо на счет моего аватара.

Я не мог поверить своему везению! Написал им всем, что согласен — с одним условием: я ни при каких обстоятельствах не раскрываю свое настоящее имя и веду дела только посредством аватара.

Меньше чем через час посыпались ответные письма с приложенными контрактами. Я не мог проконсультироваться с юристом, но все контракты действовали всего один год, так что я решил — была не была. Поставил электронную подпись и отправил назад вместе с трехмерной моделью своего аватара для использования в рекламных материалах. У меня также запросили образец голоса, и я выбрал синтезированный густой баритон, как у актеров, озвучивающих трейлеры к фильмам.

Получив все, что им требовалось, мои новые спонсоры пообещали перечислить первые платежи в течение сорока восьми

часов. Общая сумма не то чтобы была баснословной, но для того, кто вырос в штабелях, она казалась целым состоянием.

Я произвел быстрые расчеты. При разумной бережливости мне хватит бабла, чтобы свалить от тетки и снять себе скромную квартирку по крайней мере на год. Сама мысль об этом вызывала у меня буйный восторг. Сколько себя помню, я мечтал удрать из штабелей, и моя мечта вот-вот осуществится!

Покончив с контрактами, я вернулся к разбору почтового ящика. Отсортировав письма по отправителю, я обнаружил пять тысяч сообщений от Innovative Online Industries. Вернее, это было одно сообщение, отправленное пять тысяч раз. Корпорация бомбардировала мою почту этим письмом с интервалом в минуту с того самого момента, как я попал на Доску почета.

«Шестерки» явно очень хотели привлечь мое внимание.

Письму был установлен максимальный приоритет, а в теме значилось: «Деловое предложение! Просьба прочесть незамедлительно!»

Как только я открыл письмо, в IOI ушло уведомление о прочтении, и новые копии перестали сыпаться в ящик.

> «Дорогой Парсифаль!
>
> В первую очередь прими наши поздравления. Innovative Online Industries высоко оценивает твои успехи.
>
> От лица компании хочу сделать тебе очень выгодное деловое предложение. Конкретные детали мы можем обсудить в коммуникационном канале. В приложении ты найдешь мою визитку. Пожалуйста, свяжись со мной при первой удобной для тебя возможности - в любое время дня и ночи.
>
> Зная, какую репутацию имеет наша компания в пасхантерском сообществе, я понимаю, что тебя наверняка будут мучить сомнения, стоит ли говорить со мной. Довожу до твоего сведения, что в случае отказа мы сделаем то же предложение всем твоим конкурентам. Надеюсь, ты все же окажешь нам честь и выслушаешь его первым. В конце концов, что тебе терять?
>
> Спасибо за внимание. Надеюсь вскоре пообщаться с тобой лично.
>
> *С уважением,*
>
> *Нолан Сорренто,*
>
> *исполнительный директор Innovative Online*

Industries»

Несмотря на спокойный тон письма, в нем недвусмысленно ощущалась угроза. «Шестерки» хотели заполучить меня в свои ряды. Или заплатить мне за секрет Медного ключа и Первых врат. А если откажусь, они обратятся к АртЗмиде, Эйчу, Дайто, Сёто и всем пасхантерам, которые окажутся на Доске почета. Проклятые корпораты не успокоятся, пока не найдут дурака, который продаст им эту информацию.

Моим первым побуждением было удалить все копии письма и сделать вид, что я его не получал. Но потом я передумал. Следовало узнать, в чем суть предложения. К тому же я не мог упустить шанса посмотреть в глаза Нолану Сорренто, главарю «шестерок». В чате мне ничто не угрожает, главное — не сболтнуть лишнего.

Я поразмыслил, не метнуться ли до Инципио и не прикупить ли новый костюмчик для аватара. Например, как у Джеймса Бонда. Что-нибудь эдакое, дорогое и эффектное. Но потом решил зря не выпендриваться. С чего мне распускать перья перед этим продажным говнюком? Я сам теперь знаменитость. Могу заявиться к нему в стандартных джинсах и футболке, открыв дверь ногой. Послушаю, что он там обещает, а потом предложу ему поцеловать мой виртуальный зад. Может, даже засниму весь процесс на видео и выложу на «ютуб» — пусть народ порадуется.

Я открыл поисковик и просмотрел все, что нашел о Нолане Сорренто. У него была ученая степень по компьютерным технологиям. Прежде чем занять пост исполнительного директора IOI, он работал геймдизайнером — руководил разработкой нескольких ролевых проектов внутри OASISa. Я играл во все его игры, и, надо сказать, они оставляли о себе очень хорошее впечатление. Неплохой был программист — пока не продал душу. Неудивительно, что корпорация IOI именно его поставила во главе своих лакеев. Явно сочла, что у геймдизайнера больше шансов решить суперголоволомку Холлидэя. Но за пять лет Сорренто и «шестерки» ничем не оправдали свою зарплату. И теперь, когда на Доске почета один за другим стали появляться ники пасхантеров, высшие чины IOI наверняка рвут и мечут. Сорренто явно по головке не погладили. Я даже задумался, сам ли он решил пригласить меня на разговор или ему начальство велело.

Прочитав все это, я решил, что готов к беседе с дьяволом. Открыл приложенную к письму визитку и нажал на значок коммуникационного канала.

0014

В следующую секунду мой аватар материализовался на огромной смотровой палубе космической станции или очень большого транспортного корабля. За полукруглым панорамным окном виднелись десятки планет OASISa, зависших в черном пространстве. Зрелище захватывало дух.

Принцип работы коммуникационных каналов отличался от чат-комнат, и содержание каналов обходилось значительно дороже. При входе в канал «бесплотная» проекция аватара переносилась в другую точку OASISa. Сам аватар фактически оставался на прежнем месте. Проекция могла взаимодействовать с окружающей средой на минимальном уровне — открыть дверь или присесть на стул — и была для наблюдателей слегка прозрачной. Коммуникационные каналы использовались преимущественно в сфере бизнеса — например, когда требовалось устроить собрание партнеров в определенной точке OASISa, не тратя время и деньги на транспортировку туда аватаров всех участников. Мне пользоваться настоящим коммуникационным каналом еще не приходилось.

Я обернулся и обнаружил, что стою на ресепшене перед большой стойкой в форме буквы С. Над ней хромовым блеском сиял логотип компании, три колоссальные буквы — метров шестьдесят высотой. Я подошел к стойке, и мне навстречу поднялась невозможно прекрасная белокурая секретарша.

— Добро пожаловать, господин Парсифаль, — произнесла она с легким поклоном. — Подождите минуточку, господин Сорренто уже идет к вам.

Я удивился — откуда он мог знать, что я здесь, я ведь не ответил на письмо и не предупредил, когда явлюсь. Пока у меня была минутка, я попробовал начать съемку видео, но ничего не вышло — в коммуникационном канале была отключена возможность записи. В IOI явно хотели сохранить предстоящий разговор в тайне. Жаль, обломался мой «ютуб»...

Меньше чем через минуту автоматические двери на противоположной стороне смотровой палубы распахнулись, пропуская еще одного аватара. Он уверенной походкой направился ко мне, цокая каблуками сапог по начищенному до блеска полу. Нолан Сорренто. Я узнал его, потому что его аватар делался не по стандартному шаблону «шестерок» — очевидно, такой высокопоставленный начальник мог себе это позволить. Лицо было таким же, как на реальных фотографиях Сорренто в

Сети: светлые волосы, карие глаза, хищный крючковатый нос, — однако стандартной униформой «шестерок» он пренебрегать не стал. Его аватар красовался в темно-синем облегающем комбинезоне с золотыми эполетами и серебряным логотипом IOI на правой стороне груди над личным номером: 655321.

— Наконец-то! — воскликнул он, скалясь как шакал. — Знаменитый Парсифаль почтил нас своим присутствием! — Он протянул мне затянутую в перчатку руку. — Нолан Сорренто, исполнительный директор. Рад познакомиться.

— Ну, будем считать, что взаимно, — ответил я, стараясь, чтобы это прозвучало как можно холоднее.

Даже будучи полупрозрачной проекцией в коммуникационном канале, я вполне мог сымитировать пожатие руки, но лишь посмотрел на нее как на дохлую крысу. Сорренто подождал несколько секунд и убрал клешню, но ничуть не скис, а, напротив, заулыбался еще шире.

— Прошу за мной.

Он провел меня через автоматические двери, за которыми обнаружилась огромная пусковая палуба с единственным кораблем — межпланетным челноком с логотипом IOI. Сорренто поднялся на борт, но я замер у трапа.

— Зачем вы притащили меня сюда? С коммуникационным каналом заморочились. Не проще было позвать в чат-комнату и там озвучить свое предложение?

— Разве не понятно? Этот канал — часть нашего предложения, Парсифаль. Мы хотим оставить у тебя впечатление, что ты на самом деле побывал в нашем головном офисе. Так сказать, «во плоти».

Я усмехнулся. Ну да, «во плоти», в самое гнездо «шестерок», держите карман!

Как только я поднялся на борт, корабль втянул трап и стартовал. Сквозь панорамные окна я видел, что мы взлетаем с орбитальной космической станции — одной из многих, вращающихся вокруг планеты IOI-1, огромного хромового шара. Планета напоминала мне смертоносную летающую сферу из фильмов «Фантазм». Пасхантеры называли IOI-1 домашним миром «шестерок». Корпорация создала планету вскоре после начала Охоты в качестве своего форпоста в OASISe.

Челнок, управляемый, видимо, автопилотом, быстро достиг планеты и полетел над ее блестящей поверхностью. Все то время, пока мы делали полный круг, я таращился в окно. Насколько мне известно, ни один пасхантер еще не видел того, что увидел я.

Всю планету IOI-1 от полюса до полюса покрывали оружейные арсеналы, бункеры, склады и транспортные ангары,

перемежаемые летными полями, на которых выстроились ряды боевых вертолетов, звездных крейсеров с сияющими боками и танков. Сорренто молчал. Давал мне возможность переварить информацию.

Прежде мне уже попадались на глаза скриншоты поверхности IOI-1, но только в очень низком качестве, потому что снимались высоко с орбиты, выше окружающей планету оборонительной сети. Крупные пасхантерские кланы, не скрываясь, планировали скинуть на домашнюю планету «шестерок» ядерную бомбу, но за несколько лет им так и не удалось преодолеть защиту и добраться до поверхности.

Сделав круг, мы подлетели к головному офису IOI, состоящему из трех зеркальных башен — два прямоугольных небоскреба возвышались по обе стороны от цилиндрического. Сверху они представляли собой логотип IOI.

Челнок сбавил ход, завис над круглой башней и стал снижаться, направляясь к небольшой взлетно-посадочной площадке на крыше.

— Ну как, неплохо мы тут обустроились? — спросил Сорренто, нарушив молчание.

Корабль сел на площадку и выпустил трап.

— Неплохо, — ответил я, гордясь тем, как спокойно прозвучал мой голос. На самом деле, разумеется, у меня от увиденного голова кругом шла. — Это копия вашей реальной штаб-квартиры в Коламбусе?

Сорренто кивнул.

— Да, в Коламбусе сидит наше руководство. Большая часть сотрудников работает здесь, в центральной башне, в двух шагах от серверов GSS — а это исключает вероятность любых лагов. Ну и, конечно, в Коламбусе не вырубается электричество, как это теперь часто бывает в большинстве крупных городов.

«Спасибо, кэп», — подумал я. Там же располагался головной офис Gregarious Simulation Systems вместе с их основным серверным центром. Дублирующие серверы находились по всему миру, но все они были связаны с главным узлом в Коламбусе. Именно поэтому за десятилетия, прошедшие с запуска OASISa, город превратился в Мекку высоких технологий. Подключение к симуляции было там самым быстрым и надежным. Все пасхантеры мечтали однажды туда переехать — и я в том числе.

Вслед за Сорренто я выбрался из челнока и вошел в лифт.

— Ты за несколько дней стал настоящей знаменитостью, — заметил Сорренто, когда мы спускались. — Должно быть, это так волнительно. И даже, наверное, страшновато, а? Если задуматься о том, что тебе известна информация, за обладание которой

миллионы людей готовы убить.

Я ждал, что он скажет что-то подобное, и заранее приготовил ответ.

— Как насчет пропустить этап запугивания и перейти сразу к делу? Я очень занят.

Он снисходительно улыбнулся мне как нахальному сопляку.

— Не сомневаюсь. Прошу только не делать поспешных выводов по поводу нашего предложения. Думаю, оно тебя удивит. — И он добавил с внезапной сталью в голосе: — Я в этом даже уверен.

Стараясь не выдать своего страха, я закатил глаза:

— Ну, как скажете.

Прозвучал мелодичный сигнал, лифт остановился на сто шестом этаже и раскрыл двери. Следом за Сорренто я прошел мимо еще одной секретарши по длинному, ярко освещенному коридору. Внутреннее убранство башни напоминало декорации научно-фантастических фильмов — стиль хай-тек, минимализм и безукоризненная чистота. По пути нам встретились несколько «шестерок». При виде Сорренто они все, как один, вытягивались в струнку и отдавали честь. Ей-богу, прямо как генералу. Сорренто их ответом не удостаивал.

Мы вошли в огромное открытое помещение, занимавшее, по-видимому, большую часть этажа. В нем в закутках, разделенных высокими перегородками, в новейших системах погружения сидели сотни людей.

— Добро пожаловать в отдел оологии, — с явной гордостью провозгласил Сорренто.

— А, так вот он, рассадник «шестерок»! — сказал я.

— Зачем так грубо? Эти люди могут стать твоей командой.

— Что, и личное стойло дадут? — спросил я, кивая на закутки.

— Бери выше: личный кабинет. С прекрасным видом. — Сорренто ухмыльнулся. — Хотя времени любоваться им у тебя все равно не будет.

Я посмотрел на систему погружения «Хабашоу». Не хило... Лучшая модель из всего, что есть на рынке.

— Хорошее у вас оборудование.

— Оценил, а? Наши системы модифицированы по последнему слову техники и объединены в сеть. Управление одним аватаром могут осуществлять несколько операторов. Так что в зависимости от задачи управление передается тому члену команды, который способен справиться с ней наилучшим образом.

— Это читерство, — заметил я.

— Да брось ты, — отмахнулся Сорренто. — Правила этого никак не запрещают. Одна из многих крупных ошибок, которые допустил старый болван.

Прежде чем я успел ответить, он снова зашагал вперед, углубляясь в лабиринт перегородок.

— Все наши оологи поддерживают голосовую связь с командой поддержки, — продолжал он. — В нее входят специалисты по биографии Холлидэя, эксперты по видеоиграм и поп-культуре, криптологи. Все они работают вместе, чтобы помочь нашим аватарам преодолеть любые препятствия и разгадать все загадки. — Скалясь, он обернулся ко мне: — Как видишь, мы все продумали, Парсифаль. Именно поэтому мы победим.

— Ну да, это я уже понял. Вы, ребята, делаете большие успехи. Браво. А меня-то зачем к себе позвали? А, точно! Вы понятия не имеете, где искать Медный ключ, поэтому решили обратиться ко мне за помощью.

Сорренто сузил глаза, но потом расхохотался.

— А ты мне нравишься, парень. Ты умный. И нервы у тебя крепкие. Именно эти качества я уважаю в людях.

Мы пошли дальше и через несколько минут прибыли в огромный кабинет Сорренто. Из окон открывался роскошный вид на окружающий «город». В небе сновали космические корабли и воздушные автомобили, компьютерное солнце клонилось к закату. Сорренто устроился за своим столом и предложил мне присесть напротив. «Ну, поехали, — сказал я себе, опускаясь на стул. — Дыши носом, Уэйд».

— Ну что ж, перейдем сразу к делу, — произнес Сорренто. — Корпорация хочет нанять тебя консультантом, чтобы ты помог нам в поисках пасхального яйца. В твоем распоряжении будут все наши обширные ресурсы — деньги, оружие, магические артефакты, корабли... Все, что попросишь.

— Как называется должность?

— Ведущий оолог. Будешь возглавлять все подразделения и подчиняться только мне. Пять тысяч высококвалифицированных и готовых к бою аватаров будут принимать приказы непосредственно от тебя.

— Заманчиво, — сказал я, изо всех сил пытаясь сохранить равнодушный вид.

— Разумеется. Но это еще не все. За твои услуги мы готовы платить два миллиона долларов в год. Плюс приветственный бонус в размере миллиона, который ты получишь сразу. Если же найдешь для нас яйцо, получишь еще двадцать пять миллионов.

Я сделал вид, что считаю на пальцах, и воскликнул с

деланным восторгом:

— Обалдеть! И что, можно работать из дома?

Сорренто явно не понял, спрашиваю я всерьез или прикалываюсь.

— Боюсь, что нет. Придется переехать в Коламбус. Но мы предоставим тебе отличное жилье на территории комплекса. И, конечно же, личный кабинет, самую передовую систему погружения и...

— Стоп-стоп-стоп! — перебил я. — То есть мне придется жить в этом вот небоскребе? С вами? И всеми остальными «шестер...» в смысле, оологами?

— Только пока ты не найдешь яйцо.

От этой мысли меня передернуло.

— А что там у вас за соцпакет? Медицинская страховка есть? Стоматология? Коррекция зрения? Ключи от душевой для руководящего звена? Какие там еще предлагаются плюшки?

— Разумеется, у нас прекрасная медстраховка. — Сорренто начал терять терпение. — Ну так что? Что скажешь?

— Мне бы подумать пару дней.

— Боюсь, ответ нужен нам прямо сейчас. Через несколько дней все это может стать неактуальным.

Я откинулся на спинку стула и поднял глаза к потолку, делая вид, что обдумываю предложение. Сорренто не сводил с меня пристального взгляда. Я уже раскрыл рот, чтобы выдать ему заранее подготовленный ответ, но тут Сорренто поднял ладонь, останавливая меня.

— Послушай еще кое-что. Я знаю, среди пасхантеров в ходу абсурдная идея о том, что наша корпорация — это зло. Что наши сотрудники — ее безжалостные слуги, не имеющие ни чести, ни уважения к «истинному духу» Охоты. Что все мы тут продажные скоты. Есть такое?

— Есть, — подтвердил я, борясь с искушением добавить «мягко говоря».

— Так вот, это бред, — заявил он с добродушной улыбкой, наверняка сгенеренной какой-нибудь специальной дипломатической программой. — Оологи ничем не отличаются от пасхантерских кланов, разве что финансирование получше. У нас с вами общие интересы. И общая цель.

Мне захотелось крикнуть ему в лицо: «Да?! И какая же? Уничтожить OASIS? Извратить и осквернить единственное, что скрашивает нашу жизнь?»

Сорренто неверно истолковал мое молчание и продолжил:

— Вопреки распространенному мнению, OASIS не так уж и сильно изменится после того, как мы получим над ним контроль.

Да, придется взимать ежемесячную абонентскую плату и увеличивать доходы от рекламы. Но мы также планируем массу улучшений! Контент-фильтры, более жесткие требования к строениям... С нами OASIS станет лучше!

«Нет, — подумал я. — С вами он превратится в фашистский корпоративный луна-парк. И у тех немногих, кому будет по карману абонентская плата, не останется ни грамма свободы».

Решив, что наслушался уже достаточно, я произнес:

— Ладно. Договорились. Я в деле. Записывайте меня в свои ряды — или как бишь это у вас называется?

В глазах Сорренто промелькнуло удивление. Он явно не ожидал такого ответа. Широко улыбаясь, он хотел уже протянуть мне руку, но я дал понять, что еще не закончил.

— Только у меня есть три малюсеньких условия. Во-первых, бонус за пасхальное яйцо будет пятьдесят миллионов, не двадцать пять. Это возможно?

Сорренто не задумался ни на секунду.

— Да. Заметано. Называй остальные условия.

— Я не хочу подчиняться вам, Нолан. Я хочу на ваше место. Хочу возглавлять всю эту шарашку. Быть начальником «шестерок». Эль Нумеро Уно. Кстати, пусть подчиненные ко мне так и обращаются.

Мой язык начал трепать всю эту пургу помимо моей воли. Я ничего не мог с этим поделать.

Улыбка на лице Сорренто погасла.

— Что еще?

— А еще я не хочу работать с вами. Вы стремный. Если ваше руководство готово дать вам пинка под зад и усадить меня на ваше место, я согласен. Корпорация может забирать меня с потрохами.

Наступила тишина. Лицо Сорренто превратилось в каменную маску. Вероятно, отрицательные эмоции вроде гнева просто не пропускал мимический фильтр.

— Можете уточнить у руководства, что они на это скажут? — попросил я. — Или они следят за нашим разговором? Да, наверняка так и есть. — Я помахал невидимым камерам. — Привет, народ! Жду вашего мнения!

Некоторое время Сорренто молча испепелял меня взглядом.

— Разумеется, они следят, — сказал он наконец. — И только что сообщили мне, что готовы принять все твои условия.

Странное дело: он как будто ничуть не был расстроен.

— Правда? — обрадовался я. — Так когда мне начинать? И, что еще более важно, когда вы свалите?

— Прямо сейчас. Корпорация подготовит контракт и

отправит его твоему юристу. А потом мы... они пригласят тебя в Коламбус, чтобы подписать все необходимые бумаги и закрыть сделку. — Он поднялся на ноги. — На этом я...

— Вообще-то, — перебил я, тоже вставая, — еще немного подумав, я вынужден отказаться. Пожалуй, я лучше найду яйцо самостоятельно. А вы со своими «шестерками» можете любить гусей и ждать ответного гудка.

Сорренто расхохотался — так искренне, что я даже занервничал.

— А ты молодец, парень! Ну молодец! Мы ведь и правда повелись! — Отсмеявшись, он продолжил уже серьезно: — Именно такого ответа я от тебя и ожидал. Так что слушай второе предложение.

— Еще одно? Надо же... — Я снова уселся и водрузил ноги на его письменный стол. — Ну выкладывайте.

— Мы немедленно перечисляем пять миллионов на твой счет в OASISe, а ты проводишь нас через Первые врата. Только и всего. От тебя требуются лишь детальные пошаговые инструкции, как повторить то, что сделал ты. Дальше мы разберемся сами. Ты будешь волен продолжать поиски самостоятельно, и никто не узнает о нашем маленьком соглашении. Полная конфиденциальность.

Признаю, на секунду я даже задумался. Пяти миллионов мне бы хватило на всю жизнь. И даже если я помогу «шестеркам» пройти Первые врата, не факт, что они смогут сами разобраться с остальными. Я и в своем-то успехе не был уверен.

— Поверь, сынок, это хорошие условия, лучше тебе согласиться. Пока еще можешь.

Отеческий тон Сорренто взбесил меня до предела, и это укрепило мою решимость. Я не мог продаться «шестеркам». Если они придут к победе с моей помощью, я себе этого не прощу. Оставалось надеяться, что Эйч, АртЗмида и остальные будут со мной солидарны.

— Я пас. Спасибо за внимание к моей персоне.

Я спустил ноги со столешницы и встал. Сорренто печально посмотрел на меня и указал на стул.

— Не спеши, мы не закончили. У меня есть финальное предложение, Парсифаль. Я приберег его напоследок.

— Намеков не понимаете? Я не продаюсь. Отвалите. Адьос. Счастливо оставаться.

— Сядь, Уэйд.

Я застыл. Сорренто назвал меня моим реальным именем.

— Ты все правильно понял, — рявкнул он. — Мы все про тебя знаем, Уэйд Алекс Уоттс. Ты родился двенадцатого августа две

тысячи двадцать четвертого года. Родители умерли. Ты живешь с теткой в трейлер-парке. Оклахома-Сити, Портленд-авеню, семьсот, блок номер пятьдесят шесть. По данным наблюдателей, ты вошел в этот трейлер три дня назад и с тех пор не выходил. Значит, нам известно твое точное местонахождение.

У него за спиной открылось окно с живой трансляцией данных камеры наблюдения. Я увидел знакомые штабеля сверху, как будто запись велась со спутника или какого-то летательного аппарата. Но с этого ракурса были видны только два основных входа в штабель, а путь через окошко, которым я уходил каждое утро и возвращался каждый вечер, оставался вне поля зрения. «Шестерки» не знали о логове.

— Вредно проводить столько времени в четырех стенах, — заметил Сорренто, снова взяв снисходительный тон. — Очень нехорошо для здоровья.

Изображение увеличилось, включился режим тепловидения, и я увидел больше десятка людей в теткином штабеле. Большинство сидели неподвижно — видимо, находились в OASISe.

Я потерял дар речи. Как они меня нашли? Ведь добыть информацию о владельце аккаунта якобы невозможно! А домашний адрес? Его даже не требуется предоставлять при создании аватара. Нужно только имя и скан сетчатки. Так откуда же адрес...

Они вышли на меня через школу!

— Понимаю, твоим первым импульсом будет покинуть симуляцию и рвануть наутек, — продолжал Сорренто. — Но я не советую тебе допускать такую ошибку. Трейлер заминирован. — Он достал из кармана что-то вроде пульта управления и продемонстрировал мне. — Вот, я держу палец на детонаторе. Если ты сейчас уйдешь из этого коммуникационного канала, то через несколько секунд погибнешь. Ты понимаешь меня, Уэйд?

Я медленно кивнул, панически соображая, что делать.

Он блефует. Наверняка блефует. А даже если и нет, я-то нахожусь в логове, в полумиле от трейлера. Что там видит Сорренто? Светящиеся силуэты на тепловизоре. Откуда ему знать, что меня среди них нет?

Даже если бомбы взорвутся, я в безопасности. Меня надежно прикрывает груда железа. Да и не станут они убивать столько непричастных людей ради того, чтобы отомстить мне.

— Но как... — только и смог выдавить я.

— Как мы узнали, кто ты и где живешь? — Сорренто оскалился. — Легко. Ты облажался, парень. Дал свое имя и адрес, когда зачислялся в виртуальную школу. Видимо, чтобы тебе

слали табели успеваемости по почте.

Он был прав. Ник моего аватара, мое настоящее имя, домашний адрес — все это хранилось в моем личном деле, доступ к которому имел только директор школы. Глупая ошибка. Но я ведь зачислялся за год до начала Охоты. До того как стал пасхантером и научился скрывать свои данные.

— Как вы узнали, что я учусь в OASISe?

Я уже знал ответ, но хотел потянуть время.

— На пасхантерских форумах прошел слух, что ты и Эйч — школьники на Людусе. Мы связались с некоторыми руководящими лицами в школьной системе, предложили им некоторую сумму... Ты знаешь, какие сейчас зарплаты в школах, Уэйд? Это уму непостижимо! В общем, один сотрудник охотно согласился прошерстить базу в поисках аватара с ником Парсифаль. И вот пожалуйста...

Рядом с окном, в которое транслировались данные с камеры, появилось другое. В нем было мое школьное личное дело. Полное имя, ник аватара, школьный псевдоним (Уэйд-3), дата рождения, номер социального страхования, домашний адрес, школьные оценки — и старая фотография, сделанная еще в прошлой школе до перевода в OASIS.

— Досье твоего друга Эйча у нас тоже есть. Правда, ему хватило ума при зачислении сообщить несуществующие имя и адрес. Но мы все равно найдем его. Просто это займет больше времени.

Он сделал паузу, чтобы дать мне высказаться, но я молчал. В висках бешено стучало, и я все время напоминал себе, что надо дышать.

— Что ж, осталось обсудить финальное предложение. — Сорренто потер ладони друг о друга, как ребенок, разворачивающий рождественский подарок. — Ты прямо сейчас объяснишь нам, как пройти Первые врата. Или мы прямо сейчас тебя убьем.

— Блефуете, — услышал я свой голос.

Но я и сам в это не верил.

— Нет, Уэйд. Не блефую. Сам подумай. В мире сейчас такая ситуация, что никто не обратит внимания на взрыв в каком-то нищем крысятнике под Оклахомой. Все подумают, что взлетела на воздух подпольная лаборатория, в которой варили метамфетамин. Или террористическая ячейка подорвалась на собственной бомбе. В любом случае это будет значить лишь то, что в мире стало на сотню-другую меньше двуногих тараканов, живущих на госпайке и зря расходующих драгоценный кислород. Никто по вам не заплачет, а власти и вовсе глазом не моргнут.

В его словах была горькая правда, и я прекрасно знал это. Мне оставалось лишь тянуть время, лихорадочно придумывая выход.

— Значит, убьете меня? Из-за какой-то видеоигры?

— Только не строй из себя дурачка, Уэйд. На кону миллиарды долларов, контроль над одной из самых прибыльных компаний в мире и над самим OASISом. Так что не «из-за какой-то видеоигры». — Он подался вперед. — Но ты все еще можешь извлечь из этого свою выгоду. Пять миллионов мы тебе дадим. Тебе никогда не придется работать, будешь жить как король. Ну или умрешь через несколько секунд. Тебе решать. Только задай себе вопрос: если бы жива была твоя мама, какой судьбы она бы для тебя хотела?

Последний вопрос страшно разозлил бы меня — не будь я так напуган.

— А что вам помешает убить меня, когда я выполню ваши требования?

— Вопреки твоим убеждениям, мы не звери. Мы не стремимся никого убивать без крайней необходимости. К тому же... — Сорренто пожал плечами. — Это ведь не последние врата. Нам еще может пригодиться твоя помощь. Лично я в этом сомневаюсь, но руководство считает иначе. — Он понизил голос и заговорил так, будто раскрывает мне секрет: — Вот что будет дальше. Ты дашь мне пошаговые инструкции, как отыскать Медный ключ и пройти Первые врата, и останешься в этом коммуникационном канале, пока мы не проверим твои слова. Выйдешь из сети без моего разрешения, и я взорву тебя к чертям вместе со всем штабелем. Ясно? Говори!

Я подумал над тем, чтобы выполнить его требования, честное слово, но не увидел ни одной причины, по которой им стоило бы оставить меня в живых. Гораздо логичнее было бы убить меня, получив желаемое. Убрать конкурента. Они явно не собирались давать мне никаких миллионов и отпускать меня, чтобы я тут же побежал рассказывать журналистам, как мне угрожали. Особенно если и правда существует вещественное доказательство в виде заложенной под штабель взрывчатки.

Нет. Одно из двух: либо Сорренто блефует, либо собирается убить меня вне зависимости от того, помогу я ему или нет.

Собрав волю в кулак, я принял решение.

— Сорренто, — произнес я, пытаясь скрыть страх в голосе, — передай своим боссам следующее. Вы никогда не найдете пасхальное яйцо Холлидэя. Потому что он был умнее вас всех, вместе взятых. Не важно, сколько у вас денег и кого вы собираетесь шантажировать. Ничего у вас не выйдет.

И нажал на кнопку выхода из сети. Сорренто грустно смотрел на меня, пока мой аватар таял у него перед глазами. Кажется, он был ничуть не удивлен.

— Глупый шаг, парень, — услышал я, и мой визор отключился.

Я замер в темноте логова, ожидая взрыва. Но прошла целая минута, а никакого взрыва не было.

Я сдвинул визор на лоб и трясущимися руками стянул перчатки. Глаза начали привыкать к темноте. Еще не до конца веря, что все обошлось, я перевел дух. Значит, все-таки Сорренто блефовал. Пытался манипулировать моим сознанием. И, надо сказать, весьма успешно.

Я выхлебал бутылку воды и вспомнил, что надо вернуться в OASIS и предупредить Эйча и АртЗмиду. Они ведь будут следующими мишенями «шестерок».

Уже натягивая перчатки, я услышал взрыв.

Через долю секунды меня настигла ударная волна, и я инстинктивно рухнул на пол, закрывая голову руками. Издалека донесся скрежет металла — несколько штабелей обрушилось, вырвавшись из железных опор и увлекая за собой соседние. Этот чудовищный лязг не смолкал, как мне показалось, целую вечность. Потом стало тихо.

Выйдя из ступора, я открыл дверь фургона, как в бреду пробрался через лабиринт искореженных машин и увидел огромный столб огня и дыма, поднимающийся на дальнем краю нашего района. Я влился в поток людей, уже бегущих в том направлении вдоль северной границы трейлер-парка.

От штабеля, в котором был теткин трейлер, остался обугленный остов — так же как и от нескольких соседних. Просто груда искореженного горящего металла.

Я остался в стороне. Вокруг места взрыва уже собралась толпа зевак. Люди стояли настолько близко к полыхающим обломкам, насколько хватало смелости. Никто не полез искать выживших — и так было ясно, что не уцелел никто.

Потом в одном из упавших штабелей рванул небольшой газовый баллон, и толпа кинулась врассыпную. За этим взрывом последовали еще несколько. Зеваки отбежали подальше и продолжили глазеть на пожар с безопасного расстояния.

Жители окрестных штабелей кое-как пытались бороться с пламенем, спасая свои жилища. В ход шли садовые шланги, ведра, пустые пластиковые стаканы из-под литровых молочных коктейлей и вообще все подряд емкости, в которых можно было носить воду. Вскоре пожар начал угасать.

Я стоял молча и слушал, что говорят вокруг. Люди

высказывали предположения, что взорвалась очередная лаборатория, в которой варили «дурь», или какой-то криворукий идиот пытался склепать бомбу. Сорренто как в воду глядел.

Эта мысль привела меня в чувство. О чем я думаю?! «Шестерки» только что попытались убить меня! Наверняка прямо сейчас вокруг шныряют их агенты, проверяя, действительно ли я погиб! А я, как последний идиот, торчу тут у всех на виду!

Я потихоньку ускользнул от толпы и поспешил назад в логово, стараясь не срываться на бег. Всю дорогу я оглядывался через плечо, чтобы убедиться, нет ли за мной погони. Забравшись в фургон, я запер дверь, скорчился в дрожащий комок в углу и провел в таком положении довольно долго.

Наконец шок немного отпустил, и я начал осознавать произошедшее. Моя тетка Элис погибла. Так же как и ее приятель Рик и все, кто находился в нашем штабеле и в соседних. Так же как и бедная старушка миссис Гилмор. Если бы я был дома, я бы тоже погиб.

У меня в висках стучало от адреналина, я не знал, что делать дальше, меня переполняла парализующая смесь страха и ярости. Задумавшись, не войти ли в OASIS и не позвать ли полицию, я все же отмел эту мысль. Все равно мне там не поверят. Скажут, что я псих. И журналисты вряд ли воспримут меня всерьез. Разве что если признаюсь, что я и есть Парсифаль, да и тогда не факт. У меня не было никаких доказательств вины Сорренто и «шестерок». Все, что осталось от их бомбы, наверняка уже расплавилось и слилось с обломками рухнувших штабелей.

Раскрывать свою личность для того, чтобы обвинить одну из самых могущественных корпораций мира в шантаже и убийстве, было бы не самым разумным решением. Мне бы все равно никто не поверил. Я и сам едва мог поверить в случившееся. Корпорация IOI пыталась убить меня, чтобы не дать мне найти пасхальное яйцо в видеоигре. Это в голове не укладывалось.

В логове я пока был в относительной безопасности, но оставаться в штабелях надолго не мог. Как только «шестерки» узнают, что я жив, они вернутся. Следовало рвать когти. Но для этого были нужны деньги, а платежи за рекламу ожидались только через день-два. До этого времени стоило бы залечь на дно и не отсвечивать. Но сперва я решил поговорить с Эйчем. Предупредить его, что у «шестерок» он следующий в списке.

К тому же мне было необходимо увидеть родное лицо.

0015

Я включил консоль, надел визор и перчатки и вышел в сеть. Мой аватар появился на Людусе, на том самом холме, на котором я сидел перед встречей с Сорренто. Через секунду включился звук, и я чуть не оглох от рева двигателей прямо над головой. Я выглянул из-под дерева. По небу на бреющем полете шла эскадра боевых кораблей «шестерок», сканирующих поверхность планеты.

Первым моим импульсом было юркнуть назад под дерево и там затаиться, но потом я вспомнил, что на Людусе невозможны PvP-сражения. «Шестерки» здесь не могли мне ничего сделать. И все равно нервы у меня пошаливали. На востоке, у самого горизонта, я заметил еще две эскадры. Вскоре такие же спустились с орбиты на севере и на западе. Все это напоминало атаку пришельцев.

На моем дисплее замигал значок нового входящего сообщения. Эйч писал: «Где тебя черти носят?! Перезвони немедленно!!!»

Я выбрал его ник в контакт-листе, и Эйч ответил с первого гудка. Мрачная физиономия его аватара появилась в окне видеосвязи.

— Слыхал новости? — спросил он вместо приветствия.

— Какие?

— «Шестерки» на Людусе! Тысячи! И продолжают прибывать новые! Они обшаривают планету в поисках Гробницы ужасов!

— Да, я их вижу. Я сейчас на Людусе. Со всех сторон их корабли.

— Ну Я-б0х... Найду этого урода и прикончу. Медленно! А когда он создаст нового аватара, поймаю и снова убью! «Шестерки» в жизни не догадались бы сюда заглянуть, если бы он держал язык за зубами!

— Да. Их навели на след именно его посты. Сорренто мне сам сказал.

— Сорренто? В смысле, сам Нолан Сорренто?

Я выложил ему все, что произошло со мной в последние несколько часов.

— Они взорвали твой дом?! — с ужасом переспросил Эйч.

— Вообще-то это был трейлер, — уточнил я. — Я жил в трейлер-парке. Погибло много людей, Эйч. Наверняка об этом уже говорят в новостях. — Я глубоко вздохнул и признался: — Мне очень страшно.

— Не могу тебя за это винить. Слава Богу, тебя не было дома!

— Из дома я в OASIS почти никогда не выхожу. К счастью, «шестерки» об этом не знали.

— А твоя семья?

— Трейлер принадлежал моей тетке. Наверное, она погибла. У нас были... не очень хорошие отношения.

Конечно, я выбрал наиболее мягкую формулировку. Я не видел от тети Элис ничего хорошего, и все-таки она не заслуживала такой судьбы. Но больше всего мне было жаль миссис Гилмор. Добрейшая старушка погибла из-за меня, и я не знал, куда деться от угрызений совести.

Почувствовав, что к горлу подкатывают рыдания, я вырубил звук, чтобы Эйч не услышал моих всхлипов, и несколько раз глубоко вздохнул, стараясь взять себя в руки.

— Вот уроды! — прорычал Эйч. — Они за это заплатят. Я тебе обещаю, Си. Они нам за все ответят.

Я в этом сомневался, но спорить не стал. Эйч ведь просто хотел подбодрить меня.

— Где ты сейчас? — спросил он. — Помощь нужна? Тебе ведь теперь жить негде? Если нужны деньги, могу перевести...

— Не надо. Я справлюсь. Спасибо, друг.

— De nada, amigo[5].

— Слушай, а тебе «шестерки» прислали письмо с приглашением?

— Да, и не одну тысячу. Но я решил не отвечать.

— Жаль, что мне не хватило мозгов поступить так же.

— Чувак, кто ж знал, что они попытаются тебя убить! К тому же у них все равно был твой домашний адрес. Не добившись ответа, они могли просто взорвать тебя, вот и все!

— Кстати, Эйч... Сорренто сказал, что в твоем школьном досье хранится несуществующий адрес, так что они пока не знают, где искать тебя. Но он мог и соврать. Тебе лучше уехать из дома в какое-нибудь безопасное место. И как можно скорее.

— За меня не волнуйся, я не сижу на месте. Эта сволочь меня не найдет.

— Ну, тебе видней, — сказал я, хотя не понял, что значит «не сижу на месте». — Надо предупредить Артемиду. И Сёто с Дайто, если сумеем с ними связаться. Наверняка «шестерки» и их пытаются вычислить.

— Может, позвать их в Нору? — предложил Эйч. — Всех троих. Сегодня вечером — скажем, около полуночи. Устроим закрытую встречу в чат-комнате.

Перспектива снова увидеть АртЗмиду заставила меня воспрянуть духом.

— Думаешь, они согласятся прийти?

— Придут как миленькие, если намекнем, что их жизнь на кону. — Эйч ухмыльнулся. — Да и кто откажется от приглашения на встречу пятерых лучших пасхантеров?

Я отправил АртЗмиде короткое сообщение. Она ответила через несколько минут, пообещав прийти. Эйчу удалось связаться с Дайто и Сёто и тоже получить согласие. Около полуночи встреча должна была состояться.

Мне не хотелось оставаться одному, и я явился в Нору на час раньше. Эйч уже сидел там, переключал новостные каналы на древнем телевизоре. Когда я показался, он встал с дивана и без лишних слов обнял меня. Хотя в реале я этого, конечно, не почувствовал, у меня как-то на удивление стало легче на душе. Потом мы сидели рядом и смотрели новости, ожидая остальных.

По всем каналам показывали нашествие армады «шестерок» на Людус. Разумеется, народ понял, что это неспроста, и на планету рванули все пасхантеры в OASISe. Транспортные терминалы не справлялись с потоком прибывающих.

— Вот и весь секрет, — мрачно заметил я, качая головой.

— Рано или поздно о Гробнице все равно бы узнали. — Эйч вырубил телевизор. — Не ожидал, правда, что это случится так скоро.

Прозвенел сигнал, сообщающий о прибытии нового участника, и на верху лестницы материализовалась АртЗмида — в том же прикиде, в каком я впервые увидел ее в Гробнице. Она помахала мне, спускаясь по ступенькам, я помахал в ответ и представил ее хозяину комнаты.

— Эйч, это Артемида. Артемида, познакомься, это мой лучший друг Эйч.

— Очень приятно, — сказала АртЗмида, протягивая руку, которую Эйч тут же пожал с фирменной чеширской улыбкой.

— Мне тоже. Спасибо, что пришла.

— Да брось, как я могла такое пропустить? Это же первая встреча Великолепной пятерки!

— Чего? — переспросил я в недоумении.

— Нас теперь так называют на форумах, — пояснил Эйч. — Типа, потому что мы занимаем пять верхних строчек рейтинга.

— Ну да, по крайней мере пока… — сказал я.

АртЗмида усмехнулась и пошла бродить по Норе, рассматривая коллекцию атрибутики восьмидесятых годов.

— Это самая крутая чат-комната, которую мне приходилось видеть, — сообщила она.

— Спасибо на добром слове, — отозвался Эйч, склонив голову.

АртЗмида остановилась у полки со всякими штуковинами для

настольных ролевых игр.

— Ты просто блестяще скопировал подвал дома Морроу. Ни одной детали не упустил. Я хочу тут жить!

— Ты внесена в постоянный список приглашенных. Так что можешь заглядывать когда захочешь.

— Правда?! — воскликнула АртЗмида с искренним восторгом. — Спасибо, обязательно! Эйч, ты прелесть!

— Ну да, — согласился Эйч с улыбкой. — Я знаю.

Нескольких минут не прошло, а они уже спелись!

Меня аж ревность взяла. Я не хотел, чтобы они друг другу нравились, я хотел, чтобы АртЗмида была моя и ничья больше.

Вскоре в Нору вошли Дайто и Сёто. Они появились на лестнице одновременно. Более высокому на вид было около восемнадцати, второй выглядел лет на тринадцать. Оба японцы, невероятно похожие друг на друга — как две фотографии одного человека, сделанные с разницей в пять лет. Оба носили одинаковые самурайские доспехи, а вооружением обоим служила катана и короткий меч вакидзаси.

— Приветствую, — произнес высокий. — Я Дайто, а это мой младший брат Сёто. Спасибо за приглашение. Эта встреча для нас большая честь.

Оба брата одновременно поклонились, Эйч и АртЗмида сделали ответный поклон, я, чуть замешкавшись, тоже. Потом мы все представились и снова обменялись поклонами. Когда с церемониями было покончено, Эйч сказал:

— Ну что ж, перейдем к программе праздника. Думаю, все в курсе новостей. Людус наводнили «шестерки». Они намерены обшарить всю планету. Даже если они еще не знают, что именно хотят найти, рано или поздно наткнутся на вход в Гробницу, и тогда...

— Вообще-то, — перебила АртЗмида, — они ее уже нашли. Полчаса назад.

Все уставились на нее.

— В новостях этого еще не сообщали, — произнес Дайто. — Ты уверена?

— К сожалению, да. Когда я узнала про нашествие, на всякий случай установила камеру в лесу рядом с Гробницей.

Она открыла перед собой окно с видеотрансляцией и развернула его к нам, так чтобы все могли посмотреть. Камера, видимо, размещенная где-то высоко на дереве, демонстрировала плоский холм с черными камнями, формирующими изображение черепа. И там повсюду сновали «шестерки»! Их уже собралась целая орда, и продолжали прибывать все новые.

Но это было еще не самое худшее. Весь холм теперь накрывал

огромный прозрачный купол!

— Твою мать! — воскликнул Эйч. — Это действительно то, что я думаю?!

АртЗмида кивнула.

— Да. Это силовое поле. «Шестерки» установили его первым делом.

— Значит, теперь ни один пасхантер, нашедший Гробницу, не сможет попасть внутрь... — заключил Дайто. — Разве что найдет способ преодолеть силовое поле.

— Вообще-то оно там не одно, — сообщила АртЗмида. — Их два, маленькое внутри большого. Их отключают по очереди, когда надо пропустить внутрь новую партию «шестерок». Получается что-то вроде шлюза. Вот-вот, смотрите! Сейчас будут отключать.

Из приземлившегося на поляну боевого корабля строем высыпал отряд «шестерок». Все они тащили контейнеры с оборудованием. Как только отряд подошел к внешнему силовому полю, оно исчезло, демонстрируя скрытый под ним прозрачный купол меньшего размера. «Шестерки» вошли внутрь, большой купол снова появился, а маленький исчез, пропуская новоприбывших в Гробницу.

В Норе воцарилось молчание, все переваривали увиденное.

— Ну, могло быть и хуже, — наконец произнес Эйч. — Если бы там была PvP-зона, эти уроды уже приволокли бы лазерные пушки и расставили на дальних подступах, чтобы испепелять всякого, кто сунется.

Он был прав. На Людусе «шестерки» не могли учинить над пасхантерами физическую расправу. Зато ничто не мешало им установить вокруг Гробницы силовое поле, что они и сделали.

— Они спланировали это заранее, — уверенно заявила АртЗмида, закрывая окно.

— Все равно они не смогут удержать пасхантеров надолго, — сказал Эйч. — Как только кланы узнают про Гробницу, народ соберется там тысячами и станет расстреливать силовое поле из всех орудий. Будет полномасштабная война — фаерболы, гранатометы, кластерные бомбы, ядерные боеголовки... Выжгут все вокруг напалмом.

— Да, только в это время «шестерки» будут толпами получать Медный ключ и по очереди проходить через врата. Паровозиком!

— Разве так можно?! — дрожащим от злости голосом спросил юный Сёто. — Это же нечестно! Они нечестно играют!

— В OASISe нет закона, братишка, — вздохнул Дайто. — «Шестерки» вольны делать все, что захотят, пока кто-нибудь более сильный им не помешает.

— У «шестерок» нет чести! — в ярости выпалил Сёто.

— Вы еще и половины не знаете, — вмешался Эйч. — Мы с Парсифалем позвали вас не для того, чтобы поговорить о нашествии на Людус...

И я рассказал им про письмо из IOI (все они получили такие же, но разумно их проигнорировали), про коммуникационный канал и встречу с Сорренто и, наконец, про то, чем закончилась наша беседа — про взрыв бомбы, заложенной по моему домашнему адресу. Я старался не упустить ни одной мелочи, а когда закончил, все смотрели на меня с ужасом и недоверием.

— Господи... — прошептала АртЗмида. — Это что, серьезно? Тебя пытались убить?

— Да. И убили бы, если б застали дома. Мне просто повезло.

— Теперь мы знаем, на что готовы пойти «шестерки» ради пасхального яйца, — заметил Эйч. — Тот из нас, кого они отыщут в реале, считай, покойник.

— Так что советую принять все возможные меры, чтобы скрыть свою личность, — добавил я. — Если вы еще этого не сделали.

Повисла долгая пауза. Первой молчание прервала АртЗмида.

— Одного не могу понять... Как все же «шестерки» узнали про Людус? Им кто-то подсказал?

Она обвела глазами всех собравшихся, но в ее вопросе не было и намека на обвинение.

— Наверняка до них дошли форумные слухи о Парсифале и Эйче, — предположил Сёто. — Так они поняли, где нужно искать.

Дайто поморщился и ткнул брата кулаком в плечо.

— Разве я не велел тебе помалкивать, трепло? — прошипел он.

Сёто робко потупился и умолк.

— Какие слухи? — спросила АртЗмида и посмотрела на меня. — О чем он вообще? Я несколько дней не выходила на форумы.

Ей ответил Дайто:

— Там было несколько постов о том, что Парсифаль и Эйч ходят в школу на Людусе. От неких их «знакомых». Мы с братом два года искали Гробницу ужасов, обшарили десятки миров, но нам и в голову не приходило заглянуть на Людус — до тех пор пока мы не прочли эти посты.

— А мне и в голову не приходило, что учебу в виртуальной школе следует держать в секрете... — пробормотал я. — Вот и не скрывался.

— К счастью для нас, — заметил Эйч и обратился к остальным: — Парсифаль и мне непреднамеренно дал наводку. Я тоже не собирался вести поиски на Людусе, пока не увидел его имя на Доске почета.

Дайто пихнул брата в бок, и они оба поклонились мне.

— Ты первый нашел Гробницу, и мы благодарны, что ты привел нас к ней.

— Спасибо, ребята. — Я тоже поклонился. — Только первой Гробницу нашла Артемида. Сама, без всяких наводок. На целый месяц раньше меня.

— И что мне это дало? — мрачно проговорила АртЗмида. — Я все равно не могла выиграть у лича. А потом явился этот олух и раскатал его с первой попытки.

И она рассказала, как мы встретились и как она наконец справилась с Асерераком после перезагрузки сервера.

— И вообще, я должен благодарить Эйча, это из-за него я так насобачился играть в Toust. Мы все время с ним играли — прямо вот здесь, в Норе. Потому я и смог с первой попытки сделать лича.

— Та же фигня! — подхватил Эйч, и мы с ним стукнулись кулаками.

Дайто и Сёто заулыбались.

— Мы с братом тоже много играли друг против друга, потому что Toust упоминался в «Альманахе Анорака».

— Какие вы тут все молодцы! — воскликнула АртЗмида, вскинув руки. — Все подготовились заранее! Я вами горжусь! Браво! — Она с кислой миной захлопала в ладоши, и все расхохотались. — А теперь предлагаю закончить сеанс взаимных восторгов и перейти к более насущным делам.

— Конечно, — согласился Эйч улыбаясь. — О чем бишь мы?

— О «шестерках», — напомнила АртЗмида.

— А, ну да! — Эйч потер загривок, кусая нижнюю губу — он всегда так делал, собираясь с мыслями. — Гробницу они нашли чуть меньше часа назад... Значит, в любую минуту доберутся до Тронного зала. Только вот что будет, если сразу много аватаров предстанут перед личом одновременно?

Я обратился к Дайто и Сёто:

— Ваши имена попали на Доску почета в один день с разницей всего в несколько минут. Вы вошли в Тронный зал одновременно?

Дайто кивнул.

— Да. А когда мы ступили на постамент, на нем появились два короля-лича.

— Класс... Значит, за Медный ключ смогут сражаться одновременно сотни «шестерок», — заключила АртЗмида. — Если не тысячи.

— Но чтобы получить ключ, надо одолеть Асерерака, — сказал Сёто. — А мы все знаем, что это непросто.

Тут мне пришлось «обрадовать» их в очередной раз.

— Сорренто хвастался, что у «шестерок» модифицированные системы погружения. Действия одного аватара могут контролировать сразу несколько пользователей. Они просто передадут управление своим лучшим игрокам в Toust, и дело в шляпе.

— Читеры! — воскликнул Эйч.

— У «шестерок» нет чести, — повторил Дайто.

— Это уж точно, — согласилась АртЗмида, закатывая глаза.

— Все еще хуже, — продолжил я. — У каждого их аватара есть команда поддержки: специалисты по биографии Холлидэя, эксперты по видеоиграм, криптологи. Эти люди помогут решить все задачи, которые попадутся «шестерке» на пути. Так что симуляцию «Военных игр» они пройдут без проблем — им продиктуют все диалоги.

— Охренеть... — пробормотал Эйч. — И что им можем противопоставить мы?

— Ничего, — сказала АртЗмида. — Получив ключ, они вычислят местонахождение врат так же быстро, как мы. Скоро у нас не будет перед ними никакого преимущества. А как только они получат загадку Нефритового ключа, засадят всех своих яйцеголовых экспертов решать ее.

— И если найдут ключ раньше нас, — подхватил я, — то сразу установят там свое силовое поле и мы с вами окажемся в том же положении, что и остальные пасхантеры.

Эйч со злостью пнул журнальный столик.

— Так нечестно! У «шестерок» уйма денег, оружия, кораблей и аватаров! Их тысячи, и они все заодно!

— А мы все сами за себя... — Я посмотрел на японцев. — Ну, кроме вас двоих. У них больше ресурсов, их самих больше, и ничего тут не поделаешь...

— И что ты предлагаешь? — спросил Дайто, внезапно насторожившись.

— Я — ничего. Просто излагаю факты.

— Хорошо. А то я уж подумал, что сейчас ты начнешь агитировать нас вступить в союз.

Эйч смерил его пристальным взглядом.

— А что? Это такая никудышная идея?

— Да, — коротко бросил Дайто. — Мы с братом сами по себе и не нуждаемся ни в чьей помощи.

— Да ладно! Вы только что признали, что не нашли бы Гробницу, если бы не Парсифаль.

Дайто сузил глаза.

— Рано или поздно — нашли бы.

— Ну да, ну да, — скептически проговорил Эйч. — Возможно, еще лет через пять.

— Хватит, Эйч, — смешался я, шагнув между ними. — Ни к чему это.

Эйч и Дайто испепеляли друг друга взглядами. Сёто неуверенно посматривал на брата. АртЗмида наблюдала, отойдя в сторонку, — зрелище ее явно забавляло.

— Мы пришли сюда не для того, чтобы выслушивать оскорбления, — заявил наконец Дайто. — Мы уходим.

— Постой, — сказал я. — Погоди минутку. Давай поговорим. Зачем расставаться врагами? Мы теперь на одной стороне.

— Нет. Не на одной. Вы нам с братом никто. А ты вообще можешь быть шпионом «шестерок».

Тут АртЗмида расхохоталась и прикрыла ладонью рот. Дайто не обратил на нее никакого внимания и продолжил:

— К чему тратить время на болтовню? Только один человек может найти яйцо и взять приз. И этим человеком стану я или мой брат.

После этих слов Дайто и Сёто одновременно вышли из симуляции.

— Вот и поговорили, — саркастично заметила АртЗмида, когда аватары японцев растворились в воздухе.

— Браво, Эйч, — вздохнул я. — Плюс сто к дипломатии.

— А я-то что?! Я виноват, что этот самурай вел себя как последний кретин? Никто и не собирался звать его в союз. Я всегда говорил, что я убежденный одиночка. Ты тоже. И Артемида явно предпочитает гулять сама по себе.

— Есть такой грех, — улыбаясь, признала АртЗмида. — Хотя в альянсе против «шестерок» есть свой резон.

— Может быть, — согласился Эйч. — Но ты сама подумай: если первая найдешь Нефритовый ключ, неужели побежишь рассказывать нам, где его взять?

АртЗмида ухмыльнулась.

— Конечно, нет.

— Вот и я тоже. Ну и какой смысл обсуждать союз?

АртЗмида пожала плечами.

— Ну что ж, тогда, видимо, надо закругляться. Мне пора. — Она подмигнула мне. — Часы-то тикают, правда, мальчики?

— Тик-так, — сказал я.

— Удачи вам, ребята, увидимся.

Она помахала нам, а мы с Эйчем хором ответили:

— Пока!

Я смотрел на нее, пока ее аватар не растворился в воздухе, а потом обнаружил, что Эйч чему-то посмеивается.

— Что ты ржешь? — спросил я.

— Ты в нее втюрился.

— Я?! В Артемиду?! Ничего подо...

— Да ладно, не отпирайся! Все время делал ей такие телячьи глаза! — Эйч всплеснул руками и захлопал ресницами, как звезда немого кино. — У меня весь разговор записан на видео. Хочешь, включу? Сам убедишься.

— Отвали, придурок.

— Не, я все понимаю. Девчонка шикарная.

— Есть идеи по поводу новой загадки? — спросил я, нарочно меняя тему. — Того катрена о Нефритовом ключе?

— Чего? Что еще за катрен?

— Строфа в четыре стиха с перекрестной схемой рифмовки, — процитировал я учебник.

Эйч закатил глаза.

— Ну ты зануда!

— Что такого? Просто называю вещи своими именами!

— Чувак, это всего лишь загадка! Зачем усложнять? И нет, мне пока ничего не приходит в голову.

— Мне тоже. Так что нечего зря языком трепать. Пора за работу.

— Поддерживаю, — сказал Эйч. — Только...

В этот момент с журнального столика на дальнем краю комнаты упала стопка комиксов — как будто кто-то их случайно задел. Мы с Эйчем вздрогнули и переглянулись.

— Что за хрень? — пробормотал я.

— Не знаю... — Эйч подошел к вороху комиксов и озадаченно их рассматривал. — Может, глюк какой-то?

— Никогда не слыхал о таких глюках в чат-комнатах. — Я огляделся. В Норе, кроме нас двоих, никого не было. — Может, невидимый аватар? Затаился и подслушивает?

Эйч закатил глаза.

— Ну ты параноик! Это приватная чат-комната с шифрованным каналом. Никто не войдет без моего разрешения. Сам знаешь.

— Ну да... — согласился я, хотя меня все равно потряхивало.

— Короче, расслабься. Это был глюк. — Он положил мне руку на плечо. — Если надо будет где-то перекантоваться или все-таки поймешь, что нужны деньги, свистни. Ладно?

— Я справлюсь. Спасибо, амиго.

Мы снова стукнулись кулаками, как Чудо-Близнецы[6], активирующие свои способности.

— До связи. Удачи тебе, Си.

— Тебе тоже, Эйч.

0016

Через несколько часов пустующие строки на Доске почета начали стремительно заполняться одна за другой — только не именами аватаров, а номерами сотрудников IOI. Каждый новый номер появлялся со счетом пять тысяч очков (видимо, начиная с шестого места это была фиксированная сумма за получение Медного ключа); затем через несколько часов счет увеличивался на сто тысяч очков — после прохождения Первых врат. К вечеру следующего дня Доска почета выглядела так:

РЕКОРДЫ:
01. Парсифаль: 110 000**[ВРАТА-I]**
02. АртЗмида: 109 000**[ВРАТА-I]**
03. Эйч: 108 000**[ВРАТА-I]**
04. Дайто: 107 000**[ВРАТА-I]**
05. Сёто: 106 000**[ВРАТА-I]**
06. IOI-655321: 105 000**[ВРАТА-I]**
07. IOI-643187: 105 000**[ВРАТА-I]**
08. IOI-621671: 105 000**[ВРАТА-I]**
09. IOI-678324: 105 000**[ВРАТА-I]**
10. IOI-637330: 105 000**[ВРАТА-I]**

Первый нарисовавшийся на доске шестизначный номер я узнал, потому что видел его на груди у Сорренто.

Видимо, начальник «шестерок» решил стать первопроходцем — первым взять Медный ключ и преодолеть врата. Только мне с трудом верилось, что он сделал это самостоятельно. Ну не мог он так хорошо играть в Toust и знать наизусть «Военные игры». Впрочем, это ему и не требовалось. Столкнувшись с непосильной для себя задачей, он мог передать управление кому-то из своих подчиненных. А диалоги из «Военных игр» ему попросту в наушники продиктовали.

Когда пустых ячеек в десятке не осталось, на Доске почета начали появляться новые строки. Вскоре их стало двадцать. Потом тридцать. За следующие сутки Первые врата прошли более шестидесяти сотрудников IOI.

Людус тем временем стал самым популярным местом в OASISe. Из транспортных терминалов лился нескончаемый поток пасхантеров, которые тут же разбредались по планете. Продолжать занятия в таком дурдоме было невозможно, и руководство образовательной системы OASISa приняло экстренное решение эвакуировать школы — их просто перенесли

на свежесозданную копию планеты, Людус-2, расположив ее в том же секторе. Уроки отменили на один день, пока резервная копия исходного кода планеты (за исключением вписанной в него Холлидэем Tomb of Horrors) разворачивалась на новом месте. Прежний Людус оставили на растерзание «шестеркам» и пасхантерам.

Весть о том, что «шестерки» окопались вокруг какого-то холма посреди леса, разошлась молниеносно. Вечером того же дня координаты Гробницы оказались на пасхантерских форумах вместе со скриншотами силового поля. На тех же скриншотах были четко видны разбросанные по вершине холма черные камни, формирующие рисунок черепа. Через какие-то часы о связи холма с модулем D&D трубили уже на всех форумах, а в скором времени и на новостных каналах.

Все крупные пасхантерские кланы немедленно объединились, чтобы устроить массированную атаку на силовое поле. Обойти его с помощью технологических уловок не представлялось возможным — «шестерки» установили внутри поля телепортационные барьеры, так что никто не мог просто взять и переместиться внутрь. Они также выставили вокруг Гробницы кордон высококлассных чародеев, нейтрализующих любые попытки применения магии вблизи холма.

На протяжении целой ночи кланы штурмовали внешнее силовое поле с помощью гранатометов, ракет, ядерных боеголовок и такой-то матери. Однако наступило утро, а оба поля — и внутреннее, и внешнее — остались на прежнем месте.

В отчаянии кланы решили пустить в ход тяжелую артиллерию. Они скинулись, приобрели на «ибэй» две очень дорогие и очень мощные бомбы из антиматерии и рванули их у Гробницы одну за другой. Первый взрыв уничтожил внешнее поле, а второй закончил дело. Ни один аватар при этом не пострадал — Людус по-прежнему оставался зоной без PvP. Поэтому как только исчезло внутреннее поле, тысячи пасхантеров хлынули в Гробницу, толкаясь локтями в подземных коридорах. Сбившись в Тронном зале как селедки в бочке, они предстали перед тысячами копий Асерерака — по одной на каждого из пасхантеров и «шестерок». Девяносто пять процентов пасхантеров не смогли выиграть в Toust и потеряли своих аватаров в сражении с королем-личом, но некоторым улыбнулась удача и в самом низу Доски почета, ниже Великолепной пятерки и десятков безличных номеров, стали появляться новые имена. Через несколько дней Доска почета насчитывала уже более ста строк.

«Шестерки» так и не смогли восстановить силовые поля — вокруг холма собрались толпы пасхантеров, которые безжалостно

громили их корабли и оборудование.

Так что корпорация IOI отказалась от попыток заграбастать холм в свое личное пользование и лишь продолжала каждый день отправлять в Гробницу новых и новых «шестерок». Этому помешать никто не мог.

Взрыв в штабелях удостоился единственного упоминания на одном из местных новостных каналов. Показали добровольцев, которые пытались извлечь из груды металлолома останки погибших. То, что они нашли, невозможно было опознать.

Судя по всему, кроме самой бомбы «шестерки» подложили в наш штабель и вокруг него химическое оборудование и реактивы. Уловка сработала. Копы пришли к выводу, что взорвалась метамфетаминовая лаборатория, и закрыли дело. Штабеля вокруг места взрыва стояли так плотно, что опасно было орудовать там строительным краном. Поэтому обломки так и бросили потихоньку ржаветь на месте.

Как только я получил первый платеж за использование своего ника в рекламе, я купил билет до Коламбуса в Огайо. В один конец. Автобус уходил на следующий день в восемь утра. Я решил не скупиться и взял место в первом классе — с более удобным креслом и с разъемом для высокоскоростного доступа в OASIS. Всю долгую дорогу на восток я собирался провести в сети.

Организовав себе транспорт, я осмотрел свои пожитки и собрал в старый рюкзак все самое необходимое — школьную консоль, визор и перчатки, зачитанную до дыр распечатку «Альманаха Анорака», дневник Грааля, ноутбук и кое-какую одежду. Все остальное я бросил.

Когда стемнело, я вылез из фургона, запер его и бросил ключи в груду металлолома. Потом закинул на спину рюкзак и не оглядываясь зашагал прочь из штабелей.

Я выбирал освещенные многолюдные улицы, ухитрившись по пути к терминалу не нарваться на грабителей.

Видавший виды сервисный автомат просканировал мою сетчатку и выплюнул билет. Я уселся в зале ожидания и читал «Альманах», пока не услышал объявление о начале посадки.

Автобус был двухэтажный, бронированный, с пуленепробиваемыми окнами и солнечными батареями на крыше. Настоящая крепость на колесах. Я занял место у окна в двух рядах от водителя, сидящего в прозрачной коробке из укрепленного плексигласа. На втором этаже находились шесть вооруженных охранников — для защиты автобуса и пассажиров от нападений. А такое развитие событий было весьма вероятно — на пустынных дорогах вдали от больших городов хозяйничали банды отморозков.

Когда посадка закончилась, в автобусе не осталось ни одного свободного места. Большинство пассажиров нацепили визоры, едва опустившись в кресла. Но я торопиться не стал. За окном проплывал город, в котором я родился. Вскоре он исчез за горизонтом в море окружающих его ветряных турбин.

Электрический мотор автобуса мог выжать максимум сорок миль в час. Но из-за ужасного состояния давно не ремонтированной дороги и бесчисленных остановок на заправочных станциях путь до Коламбуса занял несколько дней. Почти все это время я провел в OASISe, организовывая себе новую жизнь.

В первую очередь следовало обзавестись другой личностью. При наличии денег это было несложно. В OASISe любой желающий мог купить любую информацию, если знал, к кому обратиться, и не боялся нарушить закон. В правительстве и крупных корпорациях служило полно отчаянных и ушлых людей, торгующих информацией на черном рынке OASISa. Став всемирно известным пасхантером, я внезапно обрел немалый кредит доверия в OASISном подполье, что позволило мне получить доступ на суперзакрытый информационный аукцион, известный как «Г0дныйВарёзник». Там за смехотворно малую сумму я приобрел набор паролей и алгоритм доступа к базе данных РГСША (то есть Реестра граждан Соединенных Штатов Америки). Войдя в базу, я нашел свою учетную запись, созданную при зачислении в школу, и убрал оттуда свои отпечатки пальцев и сканы сетчатки, поместив на их место отцовские. Свои же отпечатки и сканы я перенес в совершенно новую, только что созданную учетную запись. Нового гражданина США звали Брайс Линч, двадцати двух лет от роду. Я снабдил его новеньким номером социального страхования, безупречной кредитной историей и дипломом бакалавра по компьютерным технологиям. Если бы мне захотелось вернуть себе прежнюю личность, я мог просто стереть учетную запись Брайса Линча и перенести отпечатки пальцев и сканы сетчатки назад, в свой прежний файл.

Обеспечив себе новое имя, я принялся за объявления о сдаче жилья. Нашел сравнительно недорогую комнату в здании старого высотного отеля, уцелевшего с тех времен, когда люди еще путешествовали в реальном пространстве — ездили в отпуска и в командировки. Теперь комнаты этого отеля превратили в малогабаритные квартиры, в самый раз подходящие для пасхантера вроде меня. Невысокая арендная плата, стабильная подача электричества (сколько угодно, только плати), современная служба охраны, а самое главное — от нее был проведен прямой оптоволоконный канал к основному дата-центру

OASISa, расположенному на расстоянии всего нескольких миль. Это был самый быстрый и самый безопасный выход в Интернет. А поскольку доступ к нему предоставлялся не корпорацией IOI или кем-то из ее дочерних компаний, я мог не бояться, что меня выследят. Мог почувствовать себя в безопасности.

Я поговорил с риелтором в чат-комнате, посмотрел на виртуальную модель своего нового обиталища, и оно меня полностью устроило. Я снял эту квартиру уже под новым именем и заплатил сразу за полгода вперед, поэтому у риелтора не возникло никаких вопросов.

Иногда поздно ночью, когда автобус, гудя мотором, неспешно катил по разбитому шоссе, я снимал визор и глядел в окно. Я еще ни разу не бывал за пределами Оклахомы, и мне было любопытно посмотреть, на что похожа жизнь в других частях Америки. Но ничего интересного я не увидел — лишь запущенные и перенаселенные города, как две капли воды похожие друг на друга.

Наконец, когда мне уже казалось, что мы ползем по шоссе не один месяц, на горизонте нарисовались очертания Коламбуса. Он сиял как Изумрудный город в конце дороги из желтого кирпича. Мы прибыли туда на закате, и я впервые увидел столько электрических огней. Я читал, что по всему городу расставлены огромные солнечные батареи, а на его окраинах расположены две гелиостатические электростанции. Весь день они аккумулировали солнечную энергию, а с наступлением темноты отдавали ее.

Как только мы подъехали к автобусному терминалу, связь с OASISом отрубилась. Я снял визор и вслед за остальными пассажирами вылез наружу. Меня внезапно накрыло осознание реальности всего происходящего. Я беглец, незаконно взявший себе вымышленное имя. Меня разыскивают влиятельные люди. Люди, которые желают моей смерти.

Неожиданная тяжесть сдавила мне грудь, так что я едва мог дышать. Возможно, это была паническая атака. Я заставил себя через силу сделать несколько глубоких вдохов и попробовать успокоиться. Мне оставалось всего лишь доехать до своей новой квартиры, достать из рюкзака консоль и вернуться в OASIS. И тогда все наладится. Я снова окажусь в привычной обстановке. Я буду в безопасности.

Я поймал автотакси и набрал свой новый адрес на сенсорном экране. Электронный голос бортового компьютера сообщил мне, что путь при текущей ситуации на дорогах займет примерно тридцать две минуты. Я смотрел в окно на темные городские улицы, и от волнения и нервов у меня кружилась голова. Я то и дело поглядывал на счетчик, чтобы понять, далеко ли еще ехать.

Наконец такси подъехало к серому монолитному зданию на берегу Сайото — у самой границы гетто «Две реки». На фасаде я заметил выцветший контур надписи — там, где когда-то был логотип «Хилтон».

Я заплатил за проезд, приложив большой палец к экрану, и вылез из такси. Огляделся напоследок, вдохнул свежего воздуха и направился в вестибюль. Когда я проходил через контрольный пост и у меня проверили отпечатки пальцев и сетчатку, на экране высветилось мое новое имя. Загорелся зеленый свет, и дверь открылась, пропуская меня к лифтам.

Моя квартира была на сорок втором этаже, под номером сорок два — одиннадцать. Чтобы открыть замок на двери, снова потребовалось сканирование сетчатки. Едва я вошел внутрь, загорелся электрический свет. Я стоял в кубической комнате с единственным окном и безо всякой мебели. Я закрыл за собой дверь, заперся на замок и мысленно поклялся не выходить наружу, пока не достигну цели. Я решил отказаться от всяких связей с реальным миром до тех пор, пока не найду пасхальное яйцо.

Уровень 2

Я не в восторге от реального мира,
но пока нормально поесть можно только там.

Граучо Маркс

АртЗмида: Ты здесь?

Парсифаль: Да! Привет! Неужели ты мне наконец-то ответила?

АртЗмида: Я пишу только для того, чтобы попросить тебя перестать. Не стоит нам с тобой общаться.

Парсифаль: Почему? Я думал, мы друзья...

АртЗмида: Ты хороший парень. Но мы с тобой конкуренты. Соперники. Заклятые враги. Короче, сам понимаешь.

Парсифаль: А мы можем не говорить ни о чем таком, что касается Охоты...

АртЗмида: Все касается Охоты.

Парсифаль: Да ладно! Ну давай хоть попробуем! Начну сначала. Привет, Артемида! Как жизнь?

АртЗмида: Неплохо, спасибо, что интересуешься. А как у тебя?

Парсифаль: Бьет ключом! Слушай, а тебе принципиален этот допотопный текстовый интерфейс? Может, я лучше чат-комнату организую?

АртЗмида: Нет. Так мне больше нравится.

Парсифаль: Почему?

АртЗмида: Если ты помнишь, я то еще трепло. На меня иногда находит, и я начинаю трещать без умолку. В текстовом интерфейсе вероятность того, что меня опять понесет, гораздо меньше.

Парсифаль: Никакое ты не трепло. Ты обворожительна!

АртЗмида: Ты вот реально сейчас сказал «обворожительна»?

Парсифаль: Что я сказал, то прямо перед тобой на дисплее.

АртЗмида: Как мило. Хватит стебаться!

Парсифаль: Я абсолютно и совершенно серьезен.

АртЗмида: Ладно... Как тебе нравится наверху Доски почета? Не устал быть знаменитым?

Парсифаль: Я не чувствую себя знаменитостью.

АртЗмида: Смеешься, что ли? Весь мир помирает от любопытства, гадая, кто ты такой. Ты рок-звезда, чувак.

Парсифаль: Ты знаменита не меньше, чем я. А если я такая уж прям звезда, почему меня изображают немытым задротом, который не высовывает носа из дому?

АртЗмида: Чую, кое-кто смотрел «Субботнюю лихорадку»[7] про нас...

Парсифаль: Ну да. Почему все считают меня социофобом?!

АртЗмида: А ты не социофоб?

Парсифаль: Нет! Ну… может быть. Ладно, я социофоб, но я очень внимателен к личной гигиене.

АртЗмида: По крайней мере в твоем случае они не ошиблись с полом. Меня вот все мужиком считают!

Парсифаль: Потому что пасхантеры в основном мужчины. Они не могут пережить того, что женщина превзошла их умом и/или мастерством.

АртЗмида: Это я понимаю. Неандертальцы…

Парсифаль: Так значит, ты все-таки женщина.

АртЗмида: А то вы сами еще не догадались, инспектор Клузо.

Парсифаль: Догадался.

АртЗмида: Неужели?

Парсифаль: Ну да. Проанализировав имеющиеся данные, я пришел к выводу, что ты несомненно существо женского пола. Иначе и быть не может.

АртЗмида: Да что ты говоришь! И почему же?

Парсифаль: Потому что мне невыносима мысль, что я влюблен в стотридцатикилограммового чувака по имени Крис, который живет в подвале мамкиного дома где-нибудь в пригороде Детройта.

АртЗмида: Ты в меня влюблен?

Парсифаль: А то вы сами еще не догадались, инспектор Клузо.

АртЗмида: А вдруг я стотридцатикилограммовая чувиха по имени Кристин, которая живет в подвале мамкиного дома в пригороде Детройта? Что тогда? Влюбился бы?

Парсифаль: Не знаю. А ты живешь в мамкином подвале?

АртЗмида: Нет.

Парсифаль: Ну, тогда, наверное, влюбился бы.

АртЗмида: То есть ты, типа, из тех мифических парней, которых больше интересует прекрасная душа, чем хорошенькая мордашка и сексапильная фигура?

Парсифаль: А с чего ты взяла, что я вообще парень?

АртЗмида: Да брось. Это же очевидно. От тебя исходят исключительно мужские флюиды.

Парсифаль: Надо же… Я что, как-то по особенному строю фразы?

АртЗмида: Не уходи от темы. Значит, говоришь, ты в меня влюблен?

Парсифаль: Я влюбился в тебя задолго до нашей встречи. Еще когда читал твой блог и смотрел твой видеоканал. Преследовал тебя как киберманьяк.

АртЗмида: Но ты все равно ничего обо мне не знаешь. О

моей истинной сущности.

Парсифаль: Это OASIS, детка. Здесь от нас не остается ничего, кроме истинной сущности.

АртЗмида: Не соглашусь. Тут нас воспринимают сквозь призму аватара. Ты сам решаешь, каким предстать перед окружающими. Можешь выбрать любую внешность, любой голос, стать таким, каким хочется. Из-за этого весь мир и подсел на OASIS.

Парсифаль: Хочешь сказать, ты не имеешь ничего общего с девушкой, которую я встретил тогда в Гробнице?

АртЗмида: Ты видел лишь часть меня. Ту, которую я решила тебе показать.

Парсифаль: Ну, мне она очень понравилась. Уверен, остальные твои части мне тоже понравятся.

АртЗмида: Это ты сейчас так говоришь. Но я уже знаю, что будет дальше. Рано или поздно ты потребуешь у меня фотографию в реале.

Парсифаль: Во-первых, я не из тех парней, которые что-то требуют. Во-вторых, от меня ты фотки точно не дождешься.

АртЗмида: Почему? Ты что, урод?

Парсифаль: Ах ты, лицемерка!

АртЗмида: Да, ну и что? Отвечай на вопрос. Ты урод?

Парсифаль: Судя по всему, да.

АртЗмида: По чему это «по всему»?

Парсифаль: Ну, женские особи моего биологического вида считают меня отталкивающим.

АртЗмида: Я не считаю тебя отталкивающим.

Парсифаль: Неудивительно. Ты ведь жирный мужик по имени Крис, который любит поболтать с трепетными юношами по сети.

АртЗмида: А ты у нас, значит, юноша.

Парсифаль: Смотря с кем сравнивать.

АртЗмида: И с кем же сравним?

Парсифаль: Например с пятидесятитрехлетним мужиком вроде тебя, Крис. А мамаша берет с тебя за аренду или ты у нее в подвале на халяву живешь?

АртЗмида: Ты всерьез представляешь меня такой?

Парсифаль: Если бы так думал, я бы с тобой тут не общался.

АртЗмида: Тогда как, по-твоему, я выгляжу.

Парсифаль: Как твой аватар. Только без пушек, брони и сияющего меча.

АртЗмида: Не смеши меня! Забыл первое правило сетевых романов? Никто не похож на своего аватара!

Парсифаль: *(с надеждой)*. А у нас что, сетевой роман?

АртЗмида: Не надейся. Без обид.

Парсифаль: Но почему?

АртЗмида: Не до любви сейчас, доктор Джонс[8]. Пристрастие к киберпорнухе поглощает едва ли не все мое время. А то, что остается, я трачу на поиски Нефритового ключа. Кстати, именно этим мне и стоило бы сейчас заниматься.

Парсифаль: Да, мне тоже. Но с тобой болтать приятнее.

АртЗмида: Ну а у тебя?

Парсифаль: Что у меня?

АртЗмида: У тебя есть время на сетевые романы?

Парсифаль: На тебя у меня всегда есть время.

АртЗмида: Ты слишком стараешься мне понравиться.

Парсифаль: Еще не начинал.

АртЗмида: А работа у тебя есть? Или ты в школе учишься?

Парсифаль: Школу я заканчиваю на следующей неделе.

АртЗмида: Разве можно так палиться! А если я шпионю на «шестерок»?!

Парсифаль: «Шестерки» уже узнали обо мне что хотели. Они меня выследили и взорвали мой дом. Ну, в смысле, трейлер... Но, короче, взорвали.

АртЗмида: Я помню. До сих пор в шоке. Не представляю, каково тебе...

Парсифаль: Месть - это блюдо, которое следует подавать холодным.

АртЗмида: Приятного аппетита. Чем ты вообще занимаешься помимо Охоты?

Парсифаль: Я отказываюсь раскрывать информацию о себе, пока ты не согласишься на ответный жест.

АртЗмида: Договорились. Quid pro quo, доктор Лектер. Будем задавать вопросы по очереди. Спрашивай.

Парсифаль: Ты работаешь или учишься?

АртЗмида: Учусь в колледже.

Парсифаль: По какой специальности?

АртЗмида: Сейчас мой черед. Чем занимаешься помимо Охоты?

Парсифаль: Ничем. Охота - дело моей жизни. Я и сейчас охочусь. Выполняю несколько задач одновременно - прямо как Юлий Цезарь.

АртЗмида: Я тоже.

Парсифаль: Правда? Раз так, буду поглядывать на Доску почета на всякий случай.

АртЗмида: Разумная мысль.

Парсифаль: Какая у тебя специализация в колледже?

АртЗмида: Поэзия и художественная проза.

Парсифаль: Это чувствуется. Стиль у тебя великолепный - зачитаешься.

АртЗмида: Спасибо за комплимент. А лет тебе сколько?

Парсифаль: В прошлом месяце исполнилось восемнадцать. А тебе?

АртЗмида: А это не слишком личный вопрос?

Парсифаль: Не слишком.

АртЗмида: Девятнадцать.

Парсифаль: О, женщина постарше... Я прямо завелся.

АртЗмида: Если, конечно, я женщина...

Парсифаль: Ты женщина?

АртЗмида: Не твоя очередь.

Парсифаль: Ладно. Задавай свой вопрос.

АртЗмида: Ты хорошо знаешь Эйча?

Парсифаль: Он уже пять лет мой лучший друг. Ну выкладывай. Ты женщина? Под этим термином я понимаю женскую особь человека, не делавшую операции по смене пола.

АртЗмида: Молодец, любишь точные формулировки.

Парсифаль: Отвечай на вопрос!

АртЗмида: Да, я человек женского пола и такой родилась. Ты встречался с Эйчем в реале?

Парсифаль: Нет. Братья-сестры у тебя есть?

АртЗмида: Нет. У тебя?

Парсифаль: Нет. А родители?

АртЗмида: Умерли от гриппа. Меня воспитывали бабушка с дедушкой. А твои?

Парсифаль: Мои тоже умели.

АртЗмида: Паршиво расти без мамы с папой...

Парсифаль: Да. Но некоторым не повезло еще больше.

АртЗмида: Я это все время себе повторяю. Ладно, о чем бишь я... Вы с Эйчем действуете заодно?

Парсифаль: Началось...

АртЗмида: Отвечай!

Парсифаль: Нет. Он спрашивал то же самое про тебя - потому что ты прошла врата через считанные часы после меня.

АртЗмида: Раз уж об этом зашла речь. Почему ты подсказал мне? Зачем посоветовал поменяться с личом местами?

Парсифаль: Мне просто захотелось тебе помочь.

АртЗмида: Больше не допускай такой ошибки. Потому что победа будет за мной. Ясно тебе?

Парсифаль: Ну да, ну да. Это мы еще увидим.

АртЗмида: Что-то ты забыл про наш уговор, олух. Пропустил штук пять своих вопросов.

Парсифаль: Ничего, сейчас наверстаю. Твой цвет волос?

АртЗмида: Я брюнетка.

Парсифаль: А глаза какого цвета?

АртЗмида: Голубые.

Парсифаль: Прямо как у аватара… Значит, черты лица и фигура тоже соответствуют действительности?

АртЗмида: Более или менее.

Парсифаль: Какой твой любимый фильм? Вот чтоб самый-самый.

АртЗмида: Их много. Сейчас, пожалуй, «Горец».

Парсифаль: У тебя есть вкус.

АртЗмида: Знаю. Я неровно дышу к лысым злодеям. Курган такой лапочка.

Парсифаль: Все, я пошел бриться налысо. И добывать себе кожаный прикид.

Конец разговора - 27.02.2045; 02:51:38.

АртЗмида: Не забудь фотки прислать. Вот что, Ромео, мне пора. Можешь задать последний вопрос, а потом я ложусь спать.

Парсифаль: Когда мы снова встретимся в чате?

АртЗмида: Когда один из нас найдет яйцо.

Парсифаль: Это может занять целые годы!

АртЗмида: Что поделаешь…

Парсифаль: Можно я хоть писать тебе буду?

АртЗмида: Нежелательно.

Парсифаль: Ты не можешь мне помешать.

АртЗмида: Вообще-то могу. Могу внести тебя в черный список и не получать твоих писем.

Парсифаль: Нет, ты этого не сделаешь! Ведь не сделаешь?

АртЗмида: Если не станешь меня к этому вынуждать.

Парсифаль: Жестокая!

АртЗмида: Спокойной ночи, Парсифаль.

Парсифаль: Прощай, Артемида. Сладких тебе снов.

Я начал писать ей. Сперва держал себя в руках и посылал письма раз в неделю. К моему удивлению, она всегда отвечала. Обычно короткой фразой с извинением, что некогда писать, но через какое-то время ее ответные послания стали длиннее. Сначала мы переписывались несколько раз в неделю. Письма становились пространнее, разговоры в них — все более личными, и вскоре мы уже писали друг другу каждый день. Иногда чаще. Всякий раз, когда в папку «Входящие» падало послание от АртЗмиды, я бросал все и спешил его прочитать.

В скором времени мы начали встречаться в приватной чат-комнате как минимум раз в день — играли в винтажные настольные игры, смотрели фильмы, слушали музыку. Разговаривали часами — сумбурно, обо всем на свете. Я от нее

просто пьянел. У нас было столько общего! Одни и те же интересы, одна и та же цель. Она понимала все мои шутки. Она смешила меня. Заставляла думать. Она изменила мой взгляд на мир. Никогда прежде я не испытывал такого глубокого, моментально возникшего душевного родства ни с одним человеком. Даже с Эйчем.

Мне уже было плевать на то, что мы, типа, соперники. Ей явно тоже. Мы начали обсуждать свои изыскания, рассказывали друг другу про фильмы, которые смотрим, про книги, которые читаем. Даже начали делиться теориями и вариантами интерпретации отдельных фрагментов «Альманаха». Я не мог заставить себя соблюдать осторожность. Внутренний голос повторял, что нельзя ей верить, что каждое ее слово может быть продуманной ложью, что она водит меня за нос. Но я не слушал. Я верил ей, несмотря ни на что.

В начале июня я закончил школу. То есть она сама закончилась — после бегства из штабелей я ни разу не ходил туда. «Шестерки» считали меня мертвым, и я не хотел их в этом разубеждать. Пришлось, конечно, пропустить экзамены, но погоды это особо не сделало — мой рейтинг по оценкам был вполне достаточным для получения диплома о среднем образовании. На церемонию вручения я не пошел. Получил электронную версию по сети, а саму «корочку» отправили мне обычной почтой на более не существующий адрес, так что не знаю, что уж с ней стало.

Вообще-то после выпуска я намеревался посвятить все свое время Охоте. Но жизнь распорядилась иначе. Теперь меня интересовала только АртЗмида.

Когда не тусил со своей новой сетевой псевдопассией, я занимался прокачкой аватара. Среди пасхантеров это называлось «карабкаться на девяносто девятый», то есть на максимально возможный в OASISe уровень. Эйч и АртЗмида уже его достигли, и я совсем не хотел отставать. Собственно, нагнал я их довольно быстро, поскольку теперь располагал и деньгами, и временем для того, чтобы исследовать самые отдаленные уголки OASISa. Я выполнял все квесты, которые мне подворачивались, иногда прибавляя пять-шесть уровней за день. Перешел в гибридный класс «воин/маг». Я также повышал боевые и чародейские навыки, собирая мощное оружие, магические предметы и транспортные средства.

Несколько квестов мы даже прошли вместе с АртЗмидой. Отправились на планету Гун Доке и всего за день выполнили весь квест «Балбесы»[9].

Арти играла за Стеф, персонажа Марты Плимптон, а я за

Мики, которого в фильме воплощал Шон Уолш. Было просто офигенно!

В общем, я не только дурью маялся. Заставлял себя думать и об Охоте. Честное слово. Хотя бы один раз за день я открывал перед собой Катрен и вчитывался в строки.

> Найдется ключ у капитана
> В давно заброшенном жилище.
> Собрав сначала все трофеи,
> Пускай герой в свисток засвищет.

У меня была гипотеза, что «свисток» в третьей строчке может быть отсылкой к японскому мультсериалу шестидесятых годов «Посол Магма», который шел в Америке в семидесятых — восьмидесятых под названием «Космические гиганты». Там фигурировало семейство роботов-трансформеров, живущих в жерле вулкана и ведущих борьбу со злобным пришельцем по имени Родак. Сериал не раз упоминался в «Альманахе» среди любимых мультиков Холлидэя. У одного из главных героев, мальчика Мико, был свисток, подув в который он призывал на помощь роботов. Я посмотрел и законспектировал все пятьдесят четыре невозможно банальные серии подряд, грызя кукурузные чипсы. Но к финалу этого марафона я ни на шаг не приблизился к разгадке катрена и пришел к выводу, что Холлидэй подразумевал какой-то другой свисток.

А потом одним субботним утром дело наконец сдвинулось с мертвой точки. Просматривая коллекцию старых роликов, рекламирующих сухие завтраки, я задумался, отчего производители хлопьев перестали класть в коробки со своей продукцией маленькие игрушки, как это делалось в восьмидесятые. На мой взгляд, это просто трагедия, очередной признак упадка цивилизации. Я как раз об этом размышлял, когда начался ролик хлопьев «Капитан Кранч», и тут первая и третья строки катрена наконец связались у меня в голове: «Найдется ключ у капитана… Пускай герой в свисток засвищет».

Холлидэй намекал на знаменитого хакера семидесятых — Джона Дрейпера по прозвищу Капитан Кранч! Дрейпер был одним из первых фрикеров — телефонных хакеров — и прославился тем, что нашел нестандартное применение свисткам из коробок хлопьев, в честь которых и получил свое прозвище. Свистки издавали звук на частоте две тысячи шестьсот герц, что соответствовало частоте сигнала междугородной связи древней аналоговой телефонной системы. Так что с помощью свистка можно было звонить на другой конец Америки, не платя за это ни

цента.

«Найдется ключ у капитана...»

Значит, «капитан» — это наверняка Капитан Кранч, а «свисток» — знаменитая среди фрикеров пластиковая игрушка. Может, Нефритовый ключ замаскирован под такой свисток и спрятан в коробке с хлопьями? Только где эту коробку искать...

«В давно заброшенном жилище...»

Тут я по-прежнему топтался на месте. Обыскал все заброшенные жилища, которые только в голову пришли. Дом семейки Аддамс, развалюху из «Зловещих мертвецов», халупу Тайлера Дердена из «Бойцовского клуба», влагодобывающую ферму Ларса на Татуине. Нефритового ключа нигде не было.

«Собрав сначала все трофеи,

Пускай герой в свисток засвищет».

Значение последних строк тоже оставалось для меня загадкой. Какие трофеи? Это метафора? Должна была быть какая-то связь, которой я не улавливал, какой-то хитрый намек, которого я не мог распознать — по невежеству или скудоумию.

В общем, на этом этапе я снова застрял. Тупо пялился в катрен и думал об АртЗмиде. Терпения моего хватало ненадолго, я закрывал дневник Грааля и звонил ей, чтобы куда-нибудь позвать. И она почти всегда соглашалась.

Я убедил себя, что имею полное право немного расслабиться, потому что напасть на след Нефритового ключа пока не смог ни один пасхантер. Картина на Доске почета не менялась который день. Все, как и я, очевидно, пребывали в тупике.

Неделя шла за неделей. Мы с АртЗмидой все больше времени проводили вместе. Даже занимаясь другими делами, мы слали друг другу электронные письма и моментальные сообщения. Слова между нами лились рекой.

Мне страшно хотелось увидеть ее в реале. Лицом к лицу. Но ей я об этом не говорил. Я не сомневался в том, что небезразличен ей, но она продолжала держать дистанцию. Я выложил ей о себе почти все — включая свое настоящее имя, — но она упорно отказывалась ответить мне тем же. Я знал только, что ей девятнадцать и живет она где-то на северо-западе тихоокеанского побережья. Больше она о себе ничего не рассказывала.

В моем воображении она ничем не отличалась от своего аватара. Думая о ней, я представлял такое же лицо, фигуру, голубые глаза, темные волосы... Хотя она не раз повторяла, что в жизни совсем не похожа на аватара и вообще далеко не такая привлекательная.

Когда я начал проводить почти все свое время с АртЗмидой,

мы с Эйчем несколько отдалились друг от друга. Теперь, вместо того чтобы тусить вместе несколько раз в неделю, мы лишь встречались в чате пару раз в месяц. Эйч понимал, что я влюблен, но не капал мне на мозги по этому поводу. Даже когда я отменял договоренности с ним в последний момент, чтобы встретиться с АртЗмидой, он только пожимал плечами, советовал соблюдать осторожность и говорил: «Только не теряй голову, Си».

Куда там... Все мои отношения с АртЗмидой строились вопреки здравому смыслу. Но я ничего не мог с собой поделать. Сам не понял, как мою страсть к Охоте за пасхалкой подменила страсть к этой девушке.

Мы начали бегать на «свидания» — устраивать путешествия в экзотические уголки OASISa, ходить в элитные ночные клубы. Сначала АртЗмиде все это не нравилось. Она убеждала меня, что я не должен высовываться, чтобы не попасть на глаза «шестеркам» и снова не оказаться в их расстрельном списке. Но я заявил, что мне плевать. Что я прячусь от «шестерок» по жизни и не намерен обрекать себя на добровольное заточение еще и в OASISe. К тому же я довел своего аватара до девяносто девятого уровня и чувствовал, что мне море по колено.

Пожалуй, я так вел себя исключительно для того, чтобы произвести на нее впечатление. И это, похоже, сработало.

Но мы все-таки прибегали к маскировке, выходя в люди, чтобы не вызывать нездорового ажиотажа в таблоидах: «Ах, Парсифаль и АртЗмида частенько появляются на публике вместе!» За исключением одного раза, когда она повела меня смотреть «Шоу ужасов Рокки Хоррора» в колоссальный кинотеатр размером со стадион на планете Трансильвания. Там этот фильм демонстрировался раз в неделю — с неизменным аншлагом. Тысячи аватаров занимали кресла и наслаждались шоу с участием публики — члены фан-клуба «Шоу ужасов» поднимались на сцену и старались воспроизвести все происходящее на огромном экране. Вообще-то такой чести удостаивались только самые преданные члены клуба и только после долгих и нудных прослушиваний, но АртЗмида воспользовалась своей славой и нас с ней включили в состав. Планета была мирной зоной, так что нападения «шестерок» я не боялся, зато чуть не сдох от мандража перед большой сценой.

Из АртЗмиды получилась идеальная Коламбия, а я играл ее любовника Эдди. Я как следует поработал над внешностью своего аватара, чтобы ничем не отличаться от Мит Лоуфа в этом фильме, но вот мое актерское мастерство и умение попадать в фонограмму здорово подкачали. К счастью, публика все равно приняла меня хорошо — еще бы, на сцене знаменитый пасхантер

Парсифаль.

В общем, мы чудесно провели время. Я решил, что пока это была лучшая вечеринка в моей жизни, о чем не замедлил сказать АртЗмиде. А она потянулась ко мне и поцеловала. Я этого, конечно, не почувствовал, но сердце у меня все равно заколотилось как бешеное.

Конечно, я знал, что не стоит увлекаться человеком, которого знаешь лишь по сети, но оставался глух к доводам разума. Кем бы ни была АртЗмида, она меня очаровала. Любовь к ней поселилась в самых глубинах моей души — мягких и нежных, как карамельная серединка жевательной конфеты.

И вот однажды, как полнейший идиот, я ей в этом признался.

0018

Был вечер пятницы. Я сидел в гордом одиночестве и смотрел подряд все эпизоды сериала «Вундеркинды» про юного хакера, который разгадывает всякие загадки. Когда закончился эпизод под названием «Опасный доступ» (там еще сюжет пересекается с сериалом «Саймон и Саймон»), в мой почтовый ящик упало письмо. В строке отправителя стояло имя Огдена Морроу, а в теме значилось: «Будем танцевать, если захотим».

В самом письме не было ни слова — только прикрепленный файл, оказавшийся приглашением на одну из самых элитарных вечеринок в OASISe: день рождения Огдена Морроу. В реальном мире Огден жил затворником, в OASISe же появлялся на публике раз в год, чтобы устроить праздник.

На приглашении был нарисован знаменитый аватар виновника торжества — Великий-и-Могущественный Ог. Седобородый чародей склонился над диджейским микшерным пультом, прижимая к уху один наушник, и самозабвенно крутил древние виниловые пластинки на серебристом проигрывателе. Рядом стояла коробка с пластинками, на боку у которой была прилеплена наклейка «Без паники!» и значок «Нет “шестеркам”» — желтая цифра «шесть» в красном перечеркнутом круге.

Под картинкой значилась надпись: «Огден Морроу устраивает дискотеку восьмидесятых в честь своего 73-летия! Сегодня в 22.00 по времени OASISa в «Сумасшедшем шаре»! ПРИГЛАШЕНИЕ НА ОДНО ЛИЦО».

Я был просто обескуражен. Сам Огден Морроу пригласил меня на день рождения! Я в жизни не удостаивался большей чести.

Я немедленно позвонил АртЗмиде и выяснил, что она тоже получила письмо и собирается пойти, — нельзя же пропустить такое событие, несмотря на очевидный риск. После этого мне пришлось сказать, что я непременно пойду. Иначе я бы выставил себя последним трусом.

Раз Ог позвал нас с АртЗмидой, остальных из Великолепной пятерки он наверняка тоже не обошел своим вниманием. Но Эйч вряд ли явится: по пятницам у него выступления на арене в прямом эфире. А Дайто и Сёто слишком рациональны, чтобы соваться в зону PvP без крайней необходимости.

«Сумасшедший шар» — дансинг на планете Неонуар в Шестнадцатом секторе, знаменитый тем, что там можно танцевать в невесомости. Огден Морроу сам программировал этот

клуб и вот уже несколько десятков лет оставался его единственным владельцем. Я в «Шар» никогда даже не заглядывал. Ну не любитель я танцевать, особенно в компании тамошних завсегдатаев — начинающих пасхантеров, ничего собой не представляющих, зато увешанных супершмотом и мегаоружием. Но в день рождения Ога весь этот сброд туда не пустят. Сегодня в «Шаре» будут тусоваться сплошные знаменитости — кинозвезды, музыканты... и по меньшей мере двое из Великолепной пятерки.

Больше часа я провел, сооружая аватару прическу и экспериментируя с различными обликами. Остановился на прикиде, который носил герой Питера Уэллера в фильме «Бакару банзай»: светло-серый костюм, белая рубашка, красный галстук-бабочка и белые винтажные адидасовские кеды. В инвентарь на всякий случай поместил свою лучшую броню и немалый арсенал оружия. Одна из причин, по которой «Шар» считался таким понтовым клубом, заключалась в том, что он находился в зоне PvP, в которой работала как магия, так и техника. Появляться там было очень опасно. Особенно для знаменитого пасхантера вроде меня.

В OASISe полно миров, созданных в эстетике киберпанка, но Неонуар среди них самый большой и самый старый. С орбиты он похож на блестящий черный шар, подернутый сетью пульсирующего света. Всю поверхность планеты занимали огромные города невероятно высоких небоскребов. Там всегда царила ночь. В атмосфере непрестанно сновали летательные аппараты, а по улицам рассекали облаченные в кожаные прикиды неписи и аватары в зеркальных очках, с навороченным оружием и киберимплантами. Все они будто сошли со страниц «Нейроманта» Уильяма Гибсона.

Клуб, в который меня пригласили, располагался в Западном полушарии, на пересечении Бульвара и Авеню — двух ярко освещенных улиц, опоясывающих планету по экватору и нулевому меридиану. Он представлял собой большую кобальтовую сферу трех километров в диаметре, парящую метрах в тридцати над асфальтом. К единственному входу — круглому отверстию в дне сферы — вела хрустальная лестница.

Я появился с пафосом — подрулил к клубу на летающем «делориане», который получил в награду за выполнение квеста «Назад в будущее» на планете Земекис. Все ее оснащение изначально составлял неработающий накопитель временного потока, но я над ней как следует поработал. Во-первых, купил на сетевом аукционе и установил бортовой компьютер с искусственным интеллектом по имени КИТТ (сиречь

«Кибериндустрия три тысячи» из сериала «Рыцарь дорог»), а также красный сканер над воздухозаборником (оттуда же). Во-вторых, добавил колебательный вибродвижитель из «Бакару банзай» — прибор, позволяющий машине перемещаться сквозь твердую материю. И наконец, чтобы завершить тему супермашин восьмидесятых, я налепил логотип «Охотников за привидениями» на боковые двери и поставил персональные номера — ECTO-88.

Машина появилась у меня не больше месяца назад, но уже стала символом моего аватара — способный перемещаться в пространстве и во времени «делориан», несущий на себе печать сразу нескольких культовых фильмов восьмидесятых.

Оставить мою ласточку припаркованной в зоне PvP было бы прямым приглашением увести ее. Конечно, я позаботился о противоугонной системе, а зажигание снабдил небольшим сюрпризом в стиле Безумного Макса — если кто-то, кроме меня, попытался бы завести мотор, это привело бы к небольшому термоядерному взрыву. Однако на Неонуаре за сохранность машины я мог не волноваться. Как только вылез и захлопнул дверцу, я сотворил заклинание уменьшения. «Делориан» съежился до размеров коллекционной машинки-модельки, и я убрал его в карман. У зон с работающей магией были свои преимущества.

За границей силового поля, символически обозначенного красным бархатным шнуром, толпились тысячи аватаров, не удостоившихся чести получить приглашение. Пока я шел сквозь толпу, на меня со всех сторон сыпались оскорбления, просьбы дать автограф, угрозы и слезные признания в вечной любви. На всякий случай я активировал щит, но, к моему удивлению, никто не попытался убить меня. Продемонстрировав киборгу на входе приглашение, я направился вверх по длинной хрустальной лестнице.

Внутреннее убранство клуба поначалу просто обескураживало. Огромная сфера была полой, ее внутренняя поверхность служила баром и лаунж-зоной. Гравитации в привычном ее понимании не было — аватары бродили по всему шару так, будто на ногах у них магнитные башмаки. При желании я мог обойти весь клуб по «экватору» и вернуться в то место, откуда начинал. Все пустое пространство внутри сферы представляло собой танцпол в невесомости. Чтобы попасть туда, достаточно было оттолкнуться ногами от твердой поверхности, взлететь, как Супермен, и поплыть по воздуху.

Я посмотрел наверх — в смысле туда, где в тот момент для меня находился верх, — и оценил обстановку. Клуб был набит битком. Сотни аватаров сновали туда-сюда, как муравьи в

колоссальном воздушном шаре. Некоторые уже танцевали — крутились, порхали, извивались и кувыркались в невесомости в такт музыке, несущейся из сферических динамиков, парящих в воздухе.

В самой сердцевине шара завис на месте небольшой прозрачный пузырь. Это был «диджейский пульт», набитый разномастными проигрывателями, микшерами и катушечными магнитофонами. Рулил всем этим диджей, открывающий вечеринку, — робот R2-D2. Он самозабвенно крутил пластинки многочисленными манипуляторами. Я узнал композицию — это была песня Blue Monday группы New Order в ремиксе восемьдесят восьмого года с добавлением электронных звуков из «Звездных войн».

Я направился к ближайшей барной стойке. На меня пялились, сворачивали головы мне вслед и показывали пальцем. Я не обращал на это внимания — я искал АртЗмиду.

Барменша-клингонка смешала для меня «пангалактический грызлодер»[10], и я залпом ополовинил стакан. R2-D2 завел другую классическую композицию. Я улыбнулся и по привычке сказал вслух:

— Duran Duran, песня Union of the Snake. Восемьдесят третий год.

— Неплохо, умник, — произнес знакомый голос совсем рядом.

Я обернулся. У меня за спиной стояла АртЗмида в вечернем наряде — платье цвета вороненой стали, облегающем фигуру так, будто его просто нарисовали на голом теле краской из баллончика. Аккуратное каре темных волос красиво обрамляло лицо. Короче, выглядела она просто фантастически.

— Гленморанжи, — крикнула она барменше, стараясь перекрыть музыку. — Со льдом.

Любимый напиток Коннора Маклауда. Нет, я просто обожал эту девушку!

АртЗмида подмигнула мне, чокнулась с моим бокалом и осушила свой одним глотком. Галдеж вокруг нас становился громче. По клубу уже пронесся слух, что Парсифаль и АртЗмида болтают у барной стойки.

АртЗмида посмотрела вверх, на танцпол, потом на меня.

— Ну что, Парси? Как насчет подрыгаться?

— Только если не будешь называть меня Парси, — мрачно ответил я.

Она засмеялась. Как раз в этот момент музыка стихла. Все задрали головы и увидели, что R2-D2 растворяется в сгустке света. Это напоминало телепортацию в первых сезонах «Звездного

пути». А потом толпа разразилась ликованием — за диджейским пультом появился сам Ог.

В воздухе материализовались сотни экранов, показывающих виновника торжества крупным планом. Старый чародей был одет в мешковатые джинсы, сандалии и линялую футболку с картинкой из сериала «Звездный путь: Следующее поколение». Он помахал гостям и врубил первую композицию — танцевальный ремикс композиции Rebel Yell Билли Айдола.

На танцполе завизжали.

— Обожаю эту песню! — крикнула мне АртЗмида и, заметив у меня в глазах неуверенность, добавила издевательски: — Что такое? Наш мальчик не умеет танцевать?

Она начала приплясывать в такт, кивая головой и покачивая бедрами, а потом оттолкнулась от пола и взмыла ввысь. Я смотрел на нее снизу вверх, застыв на месте и пытаясь собраться с духом.

— Ну ладно, — пробормотал я себе под нос. — Была не была.

Я чуть присел и оттолкнулся от пола. Мой аватар взлетел и поплыл по воздуху рядом с АртЗмидой. Остальные танцующие почтительно расступились, освобождая для нас место. Прямо у нас над головами в прозрачном пузыре завис Ог. Он кружился, как дервиш, миксуя музыку и раскручивая танцпол в одну сторону, как древнюю виниловую пластинку.

АртЗмида снова подмигнула мне, и ноги ее аватара вдруг слились в русалочий хвост. Изящная, как рыбка, она кружилась и порхала в невесомости, извиваясь в такт музыке. А потом она снова подлетела ко мне, улыбнулась и протянула руку, маня за собой. Черные волосы ореолом окружали ее лицо, будто она и правда была под водой.

Как только я взял ее за руку, хвост снова трансформировался в приплясывающие ножки. Не доверяя собственному умению танцевать, я загрузил скачанную специально для такого случая программу «Траволтра», которую уже опробовал дома в спокойной обстановке, прежде чем выдвигаться в клуб. Программа управляла движениями моего аватара, синхронизируя их с музыкой, и все четыре мои конечности выделывали в воздухе какие-то бешеные синусоиды. В общем, я плясал как придурок.

Глаза АртЗмиды вспыхнули от изумления и восторга, и она начала повторять все мои движения. Мы вращались друг вокруг друга, как два ускоренных электрона. А потом она стала менять форму. Ее аватар превратился в пульсирующий сгусток света, меняющий цвет и размер в такт музыке. Я выбрал опцию «повторять за партнером». Руки, ноги и корпус моего аватара удлинились и стали окутывать АртЗмиду, переливаясь странными

цветами и узорами. Наверное, я смотрелся как конфета со спиральным рисунком — или как Пластиковый Человек под ЛСД.

И весь танцпол последовал нашему примеру — один за другим аватары трансформировались в радужные сгустки света, и вскоре клуб стал похож на огромную лавовую лампу.

Когда музыка стихла, Ог поклонился публике и врубил медляк — Time After Time Синди Лопер. Гости начали разбиваться на парочки.

Я отвесил АртЗмиде куртуазный поклон и протянул ей руку. Улыбнувшись, она вложила свою ладонь в мою. Я притянул ее к себе, и мы поплыли по кругу. Ог раскрутил танцпол против часовой стрелки, и аватары теперь медленно парили вокруг его центральной оси, как снежинки в новогоднем шаре.

И в этот момент я не смог удержать язык за зубами и ляпнул:

— Я люблю тебя, Арти.

Сначала она не ответила, только посмотрела ошарашенно. Наши аватары продолжали кружиться на автопилоте. Потом она пришла в себя и переключилась на приватный голосовой канал, чтобы никто не мог нас подслушать.

— Вовсе ты меня не любишь, Си, — сказала она. — Ты меня даже не знаешь.

— Знаю! — горячо возразил я. — Я знаю тебя лучше всех на свете!

— Ты видишь во мне только то, что я показываю. Представляешь меня такой, как мне захотелось. А я другая! — Она ткнула себя пальцем в грудь. — Это не мое тело, Уэйд. И не мое лицо.

— Да мне плевать! Я влюблен не в тело и не в лицо, а в тебя! Внешность меня вообще не волнует!

— Это ты сейчас так говоришь! — отпарировала АртЗмида, хотя в ее голосе слышалась неуверенность. — Если бы ты увидел меня настоящую, не почувствовал бы ничего, кроме отвращения!

— Почему ты все время это повторяешь?

— Потому что я уродина! А может, у меня паралич и я не вылезаю из коляски! А может, мне шестьдесят три года! Попробуй угадай!

— Мне плевать, даже если все это правда! Назначь встречу, и я тебе докажу! Прямо сейчас возьму билет и полечу к тебе в любую точку земного шара! Ты знаешь, что я так и сделаю!

Она только покачала головой.

— Ты живешь в придуманном мире, Си. Судя по тому, что ты о себе рассказываешь, ты всегда был таким. Таким же как я. Живешь в плену этой иллюзии. — Она обвела рукой клуб, попирающий законы реальной физики. — Откуда тебе знать, что

такое любовь?

— А вот это подло! — У меня предательски задрожал голос, но я не стал и пытаться это скрыть. — Я признался тебе, что у меня никогда не было девушки. И что я девственник. Ты поэтому так говоришь? Так вот знай, что...

— Не поэтому, — перебила она, смягчившись. — Совсем не поэтому.

— Тогда почему? Будь добра, объясни.

— Из-за Охоты. Сам знаешь. Мы оба забыли про свою цель и стали все время тратить друг на друга. А надо искать Нефритовый ключ. Уж будь уверен, Сорренто с «шестерками» именно этим сейчас и занимаются. И все уважающие себя пасхантеры тоже.

— Да в гробу я видал эту Охоту, эту дурацкую гонку и Холлидэя вместе с яйцом! — заорал я. — Ты меня вообще слышишь? Я люблю тебя! И хочу быть с тобой! Больше всего на свете!

Она молча смотрела на меня. Нет, не так. Ее аватар молча смотрел на мой. Наконец она сказала:

— Это я виновата, Си. Прости меня. Я позволила всему зайти слишком далеко. Надо прекращать.

— Что прекращать? — тупо спросил я. — Ты о чем?

— Нам пока лучше не встречаться.

Это было как удар в горло.

— Ты что, решила меня бросить?

— Нет, Си, — твердо ответила она. — Я не могу тебя бросить. Потому что мы никогда не были вместе. — И добавила с внезапным ядом в голосе: — Мы даже никогда друг друга не видели.

— То есть... ты просто... перестанешь со мной общаться?

— Да. Так будет лучше для нас обоих.

— И надолго?

— Пока не закончится Охота.

— Арти... Это может занять годы!

— Я понимаю. Мне очень жаль. Но так надо.

— Значит, это дурацкое наследство для тебя важнее меня?

— Дело не в деньгах, а в том, что с ними можно сделать.

— А, ну да. Будешь спасать мир. Ты же у нас так благородна, что пипец.

— Не будь таким придурком. Я искала яйцо больше пяти лет. Ты тоже. И теперь, когда мы наконец приблизились к цели, я не могу вот так взять и все бросить.

— Я тебя об этом и не прошу.

— Именно об этом ты и просишь. Просто сам не осознаешь.

Песня Синди Лопер закончилась, и Ог пустил следующий трек — James Brown is Dead дуэта L. A. Style. Клуб взорвался аплодисментами.

А я висел в невесомости и чувствовал, что в грудь мне загнали кол.

АртЗмида раскрыла рот, чтобы сказать что-то еще — видимо, попрощаться, — но тут над нами прогремел раскат грома. Сначала я подумал, что это Ог включил такой звуковой эффект, но, задрав голову, увидел в своде клуба огромную дыру, от которой по всему танцполу разлетались обломки — на такой скорости, что аватары едва успевали от них уворачиваться. А в следующий миг, паля из бластеров, в дыру полезли «шестерки» с реактивными рюкзаками на спинах.

Дальше был полный хаос. Половина аватаров ринулись к выходу из клуба, остальные схватились за оружие и принялись осыпать «шестерок» пулями, фаерболами, лазерными лучами и боевыми заклинаниями.

«Шестерок» оказалось больше сотни, все вооружены до зубов. Я не мог не поразиться их наглости — или тупости. Зачем атаковать толпу лучших пасхантеров на их же территории? Ну, предположим, кого-то из наших они все-таки убьют, но своих-то потеряют гораздо больше. Какой смысл?

А потом до меня дошло, что стреляют «шестерки» в основном в меня и в АртЗмиду. Значит, по наши души явились... Наверняка в новостных лентах уже прошло сообщение, что мы с ней засветились в «Сумасшедшем шаре». Сорренто узнал, что два лидера гонки за яйцом решили потусить в открытой PvP-зоне. Конечно, он не мог упустить такую возможность — шанс уничтожить двух главных соперников одним ударом. Ради этого стоило пожертвовать сотней отборных «шестерок».

Я понимал, что сам нарвался, и проклинал себя за глупость. Вытащил бластеры и стал палить в ближайших ко мне «шестерок», уворачиваясь от их атак. Оглянувшись на АртЗмиду, я увидел, как она за секунды испепелила десяток противников, швыряя в них синие плазменные шары. Магические снаряды и лазерные лучи обрушивались на нее сплошным потоком — и отскакивали от прозрачного щита. АртЗмида же не обращала на них никакого внимания. По мне тоже стреляли со всех сторон. Мой щит пока держался, но я знал, что это ненадолго, — предупреждение о скором отказе уже мигало на дисплее, а счетчик хитов сигнализировал о быстром уменьшении их количества.

Битва разгорелась нешуточная, и я уже понимал, что мы с АртЗмидой окажемся на проигравшей стороне.

А музыка меж тем не смолкала.

Я бросил взгляд на диджейский пульт как раз в тот момент, когда прозрачный пузырь раскрылся и из него выплыл Великий-и-Могущественный Ог. И вид у него был очень-очень раздраженный.

— Решили явиться на мою вечеринку без приглашения, скоты? — гаркнул он в микрофон.

Эти слова прогремели из динамиков как глас Божий. На секунду сражение прекратилось — все задрали головы и посмотрели на Ога, парящего в центре танцпола. Повернувшись к «шестеркам», он раскинул руки, и с кончиков его пальцев сорвались алые молнии. Они разлетелись во все стороны, огибая при этом пасхантеров и безошибочно находя «шестерок».

За какой-то миг все незваные гости в буквальном смысле испарились. На месте их аватаров остались лишь красные светящиеся силуэты, а через несколько секунд исчезли и они.

Я застыл в благоговейном восторге — я и не представлял, что аватар может обладать подобной силой.

— Никто не смеет врываться в мой клуб без приглашения! — прокричал Ог в наступившей тишине.

Оставшиеся аватары (те, что не сбежали и не погибли в недолгом сражении) разразились ликованием. Ог проплыл назад к диджейскому пульту, и прозрачный пузырь снова схлопнулся вокруг него как кокон.

— Ну что, продолжим?

С этими словами Ог пустил техноремикс Atomic группы Blondie. Гости понемногу оправились от шока и снова начали танцевать.

Я озирался в поисках АртЗмиды, но она пропала. Наконец я увидел ее возле отверстия в куполе, пробитого «шестерками». Она обернулась, бросила на меня недолгий взгляд и вылетела прочь.

0019

Компьютер разбудил меня перед закатом. День начался по привычному сценарию.

— Я проснулся! — крикнул я в темноту.

После разрыва с АртЗмидой я с трудом заставлял себя встать с постели, так что пришлось принять меры — отключить в программе-будильнике функцию повтора сигнала и устраивать себе побудку под композицию Wake Me Up Before You Go-Go дуэта Wham! Я ненавидел эту песню всеми фибрами души, а единственным способом вырубить ее было немедленно вскочить. Не самый приятный способ начинать день, зато весьма бодрящий.

Песня оборвалась. Навороченное компьютерное кресло, по ночам служившее мне кроватью, поднялось из горизонтального положения. Под потолком зажглись лампы — сначала неярко, постепенно разгораясь, чтобы дать моим глазам возможность привыкнуть к свету. Ни один луч не проникал в мое обиталище снаружи. Единственное окно с видом на небоскребы Коламбуса я закрасил черный краской, как только заселился в эту квартиру. Решил, что окно во внешний мир будет только отвлекать меня от главной задачи, так что незачем в него пялиться. Я был бы рад не слышать и звуков снаружи, но не смог никак улучшить существующую звукоизоляцию. Так что пришлось смириться с доносящимся до моих ушей стуком капель дождя, шумом ветра и гулом большого города. Даже это меня отвлекало. Иногда я впадал в подобие транса и сидел с закрытыми глазами, прислушиваясь к звукам окружающего мира и полностью утратив представление о времени.

В целях безопасности я провел кое-какие модификации арендованной квартиры. Первым делом заменил хлипкую входную дверь на новую — герметичную бронированную «ЗверьДверь». Все необходимое — еду, туалетную бумагу, всякое оборудование — я заказывал по сети, и курьер доставлял это прямо к порогу. Дальше все происходило следующим образом: установленный в коридоре сканер подтверждал личность курьера, мой домашний компьютер подтверждал, что привезено именно то, что я заказывал, внешняя дверь открывалась, давая курьеру доступ в «шлюз» — небольшой стальной отсек размером с душевую кабину. Курьер помещал туда коробку с пиццей — или что там он привез, — отступал назад, и дверь закрывалась. Далее компьютер анализировал предмет в шлюзе: сканировал, просвечивал рентгеном — короче, пробовал на зуб всеми

возможными способами и после тщательной проверки слал в компанию-отправитель подтверждение, что заказ получен. Я открывал внутреннюю дверь и забирал привезенное. В общем, капиталистический кругооборот «товар-деньги-товар» в моем случае прекрасно работал без необходимости сталкиваться лицом к лицу с другими человеческими особями, и это меня полностью устраивало.

Жилище мое не отличалось особой красотой и уютом, но это меня ничуть не смущало, потому что не так уж и часто я им любовался. Коробка как коробка, метров десять в длину и десять в ширину. В одном углу встроенный в стену туалетный отсек с душевой кабиной, в другом — маленькая эргономичная кухня. Никакой стряпней я не заморачивался, еду заказывал либо готовую, либо полуфабрикаты. Вершиной моих кулинарных подвигов были шоколадные кексы из микроволновки.

Все остальное пространство занимала тщательно подобранная и до мелочей продуманная система погружения в OASIS. Я вкладывал в нее каждый свободный цент. На рынке постоянно возникали более новые, более скоростные, более универсальные компоненты, так что основная часть моего скромного дохода уходила на постоянное обновление системы.

Жемчужиной ее была, конечно же, сама консоль — компьютер, на котором держался весь мой мир. Я собрал его сам в черном блестящем сферическом корпусе «Один». Скорость его разогнанного процессора приближалась к теоретическому пределу производительности, а на жестком диске хватило бы места, чтобы записать все на свете и еще сделать две резервные копии.

Большую часть времени я проводил в тактильном кресле «Гаптика-HC5000», полностью принимающем форму тела. Оно крепилось к стенам и потолку двумя манипуляторами, которые вертели его во всех направлениях, и пользователь мог почувствовать, что падает, летит или управляет атомными ракетными санями, которые несутся на скорости два маха по каньону на четвертом спутнике планеты Альтаир-6.

Вместе с креслом я приобрел тактильный костюм «Гаптика». Он полностью закрывал тело от шеи до кончиков пальцев и имел функциональные отверстия, чтобы можно было сходить в сортир, не раздеваясь для этого догола. Снаружи костюм представлял собой сложный экзоскелет, совокупность искусственных суставов и сухожилий, способных улавливать и подавлять мои движения. Внутри находилась паутинная сеть микроприводов, прилегающих к каждому сантиметру моей кожи. Они активировались большими и малыми группами для имитации тактильных ощущений и

вполне эффективно воспроизводили похлопывание по плечу, удар кулаком или выстрел в грудь. Правда, встроенная система безопасности не допускала причинения вреда моему здоровью, поэтому попадание пули в грудь было больше похоже на слабый тычок. Второй точно такой же костюм висел в расположенном в углу отсеке для химчистки «ПятенНет». Два тактильных костюма составляли весь мой гардероб, а старая одежда пылилась без дела в шкафу.

Перчатки я выбрал фирмы «Окагами», модель «Легкая рука». На обеих ладонях находились тактильные пластины. Благодаря им создавалась иллюзия прикосновения к предметам, которые на самом деле не существуют.

Еще круче был визор — «ГиперОчки» модели RLR-7800 от «Динатро» с лучшим на сегодняшний день виртуальным дисплеем. Он рисовал OASIS на сетчатке с наивысшим разрешением и частотой кадров, которые способен воспринять человеческий глаз. Реальный мир после этого казался бледным и размытым. Вообще-то эта модель визора пока была прототипом, не доступным простым смертным пользователям, но я подписал рекламный контракт с производителем, так что визор достался мне задолго до официального запуска на рынок, причем бесплатно. (Посылка прошла через несколько служб пересылки, которыми я пользовался, чтобы сохранить в тайне свой настоящий адрес.)

Звуковая система «Теплый звук» включала в себя набор ультратонких динамиков, размещенных на стенах, полу и потолке и обеспечивающих идеальный объемный звук, а мощности сабвуфера «Мьёлльнир» хватало для того, чтобы у меня зубы вибрировали. В углу стояло ольфакторное устройство «Ольфатрикс», способное воспроизводить больше двух тысяч запахов. Цветущие розы, соленый океанский бриз, пороховой дым — все, что угодно. Оно также служило кондиционером и очистителем воздуха (причем промышленного уровня мощности).

Собственно, в основном для этого я его и поставил, а функцию воспроизведения запахов чаще всего отключал. В OASISe было полно придурков, создающих чудовищную вонь забавы ради. Так что по прямому назначению «Ольфатрикс» я использовал крайне редко — только в тех зонах OASISa, где обоняние могло оказаться полезным.

На полу, непосредственно под висящим в воздухе креслом, размещалась мультифункциональная беговая дорожка «Окагами — Бег кругами» (выбранный производителем слоган гласил: «Не важно, куда шагать. Вы всегда в нужном месте»). Дорожка — хотя вернее будет называть ее площадкой — представляла собой

квадрат два на два метра высотой сантиметров шесть. Включив ее, я мог бежать в любом направлении хоть сломя голову и никогда не достигнуть края. Площадка улавливала смену направления, и ее поверхность всегда скользила в сторону, противоположную той, которую выбрал я. Так что я всегда оказывался в центре квадрата. Кроме того, эта модель могла менять высоту и угол наклона поверхности, чтобы имитировать подъем в горку или бег по лестнице.

Для тех, кто жаждет более... тесного общения в OASISe, на рынке были представлены так называемые АБТК (анатомически безупречные тактильные куклы). Существовали мужские, женские и двуполые модели с самым разнообразным набором причиндалов. Латекс, имитирующий фактуру человеческой кожи. Эндоскелет на сервомоторе. Скульптурные формы. Ну и, как положено, все дыхательные-пихательные...

Через пару недель после того, как АртЗмида прекратила со мной общаться, под действием одиночества, любопытства и бушующих гормонов я приобрел себе такую куклу — анатомически безупречную Супер-Бетти в средней ценовой категории. Потерял несколько дней в автономной симуляции борделя под названием «Сад наслаждений» и выкинул куклу к чертям — от стыда и в целях самосохранения. Я спустил зря не одну тысячу монет, потратил целую неделю драгоценного времени и был уже на грани отказа от своей главной цели, Охоты, когда ко мне пришло осознание: виртуальный секс, пусть даже очень реалистичный, на самом деле не более чем мастурбация при помощи высоких технологий. А я — девственник, трахающий залитого смазкой робота в темной и одинокой конуре. В общем, я выбросил куклу, а спускать пар продолжил по старинке, дедовскими методами.

Никакого стыда по поводу мастурбации я не испытывал. Благодаря «Альманаху» я относился к ней как к нормальной физической потребности — такой же, как потребность в сне и пище.

> *«Альманах Анорака», 241:87. «Я считаю мастурбацию одной из самых полезных форм приспособления, произошедших с человеком в ходе его биологического развития. Это краеугольный камень всей нашей технологической цивилизации. Строение человеческой руки предполагает умение хватать всякие штуковины — в том числе и ту, что между ног. Изобретатели, ученые, мыслители — все они, как правило, гики, а гикам не так-то просто обеспечить себе регулярную половую жизнь.*

Мастурбация — это встроенный вентиль для снятия напряжения. Сомневаюсь, что без нее люди научились бы добывать огонь или придумали колесо. Галилей, Ньютон и Эйнштейн не сделали бы никаких открытий, если бы сперва не научились остужать голову, вовремя передернув («отшлифовав флейту» — или, в их случае, телескоп). То же касается и Марии Кюри. Будьте уверены — прежде чем открыть для мира радий, она открыла для себя маленькую штучку между ног».

Это была не самая популярная теория Холлидэя, но мне она нравилась.

Я слез с кресла и поплелся к туалету. Большой плоский экран на стене вспыхнул, и на нем возникло лицо Макса, моего электронного ассистента. Я нарочно задал время включения так, чтобы Макс начинал трындеть не сразу, как я открою глаза, а через несколько минут после включения света, чтобы успеть хоть немного очухаться.

— Д-д-доброе утро, Уэйд! — объявил он с радостной улыбкой. — П-п-проснись и п-п-пой!

Электронный ассистент также заменял собой функцию голосового управления компьютером. Программа предоставляла возможность выбора из сотен шаблонов с последующей настройкой по своему усмотрению. Я остановился на Максе Хедруме — «якобы компьютерном» персонаже известного телешоу конца восьмидесятых годов, культового киберпанк-сериала и набора рекламных роликов «Кока-колы».

— Доброе утро, Макс, — вяло отозвался я.

— Скорее добрый вечер, Румпельштильцхен. Сейчас девятнадцать часов восемнадцать минут по с-с-стандарт-ному времени OASISa, среда, т-т-тринадцатое декабря.

Небольшое заикание было запрограммировано специально, для большего сходства с оригинальным персонажем. В середине восьмидесятых, когда Макс был придуман, допотопным компьютерам не хватало мощности для создания более или менее реалистичной модели человека, так что в роли «электронного диктора» выступал тщательно загримированный живой актер — блистательный Мэтт Фрюэр.

Но мой Макс, улыбающийся сейчас с монитора, и правда был программой — с самым продвинутым искусственным интеллектом и лучшей системой распознавания голоса из всего представленного на рынке. Я пользовался кастомизированной версией продукта «Макс Хедрум 3.4» уже несколько недель. До него было компьютерное воплощение актрисы Эрин Грей (из

«Бака Роджерса» и ситкома «Серебряные ложки»), но она слишком сильно меня отвлекала, так что я заменил ее на Макса. Временами он меня бесил, но при этом всегда умел рассмешить. В общем, ему прекрасно удавалось скрасить мое одиночество.

Я проковылял в туалетный отсек, чтобы отлить, а Макс продолжал болтать с маленького экранчика над зеркалом.

— Не льсти себе, п-п-подойди п-п-поближе!

— Придумай чего поновее, — буркнул я. — Новости есть?

— Все как обычно. Войны, бунты, голод. Ничего интересного.

— Сообщения?

Макс закатил глаза.

— Ну, пришло несколько. Но мы оба понимаем, что ты спрашиваешь не о них. Так что нет, герой-любовник, от Артемиды ничего не было.

— Я уже предупреждал тебя, Макс. Еще раз меня так назовешь, удалю.

— Надо же, к-к-какие мы нежные.

— Удалю на хрен, Макс. Честное слово. Будешь нарываться, заменю тебя на Уилму Диринг[11]. Или на голос Меджел Баррет[12].

Макс надул губы и отвернулся лицом к виртуальной стене, представляющей собой набор разноцветных линий. Он всегда надо мной прикалывался, язвил и осыпал насмешками — такова была его программа. На самом деле мне нравилось с ним пререкаться — это напоминало мне о наших дружеских перепалках с Эйчем. А я очень скучал по Эйчу.

Мой взгляд упал на зеркало, и мне совсем не понравилось то, что я там увидел. Поэтому я предпочел доделать свои дела с закрытыми глазами, прикидывая (уже не в первый раз), не закрасить ли зеркало черной краской заодно с окном.

Первый час после пробуждения был для меня самой неприятной частью дня, потому что его приходилось проводить в реальности — заниматься гигиеной и физическими упражнениями. Все в этот час шло вразрез с моей привычной жизнью — настоящей жизнью в OASISe, — и как же меня это бесило! Тесная квартирка, собственное отражение в зеркале, система погружения в OASIS — все это служило жестоким напоминанием о том, что на самом деле я провожу свои дни в несуществующем мире.

— Убрать кресло, — распорядился я, выйдя из туалетного отсека.

Кресло снова приняло плоский вид, встало вертикально и отъехало к стене, освободив большое пустое пространство. Я нацепил визор, загрузил автономную симуляцию «Качалка» и

оказался в большом фитнес-центре, уставленном тренажерами, — каждый из них превосходно имитировался тактильным костюмом. Я приступил к своей ежедневной тренировке — приседания, упражнения на пресс, отжимания, аэробные и силовые нагрузки. Макс время от времени подбадривал меня возгласами: «Не халявим! Выше ноги! Работай, слабак!»

Прежде моя физическая активность ограничивалась OASISом — я носился по своей беговой площадке среди нарисованных пейзажей, иногда ввязываясь в рукопашный бой, но большую часть времени все-таки сидел на заду в тактильном кресле. К тому же у меня была привычка заедать депрессию. А поскольку из депрессии я не вылезал, то начал толстеть как на дрожжах. Я и до разрыва с АртЗмидой пребывал не в лучшей физической форме, а уж после передо мной замаячила реальная перспектива не влезть в кресло. Тактильный костюм размера XL уже чуть не трещал по швам, так что я оказался перед выбором — либо покупать новое оборудование из серии «Весомый аргумент», либо взять себя в руки и начать худеть.

В мои планы не входило подыхать от ожирения до того, как я найду пасхальное яйцо, так что я решил пойти на радикальные меры — активировал функцию контроля физической формы с ограничением доступа в OASIS. И почти тут же об этом пожалел.

С этого момента компьютер начал отслеживать мои физиологические показатели и вести подсчет сожженных калорий. Если нагрузка признавалась недостаточной, выйти в OASIS я не мог — то есть не мог работать, продолжать поиски яйца и вообще жить своей нормальной жизнью. Включенную блокировку нельзя было снять в течение двух месяцев. К тому же действие программы было привязано не к консоли, а к моему аккаунту в OASISe, то есть я не мог обойти ее, купив новую консоль или воспользовавшись услугами OASIS-кафе. Так что, хочешь не хочешь, а возьмешься за гантели. Как выяснилось, под угрозой изгнания из виртуального мира я могу горы свернуть.

Программа также следила за моей диетой и считала полученные калории. Каждый день она предлагала мне на выбор меню здоровых низкокалорийных блюд и заказывала их доставку. Поскольку я никогда не выходил за порог, ускользнуть от недреманного ока садистской программы было невозможно. Конечно, никто не мешал мне самостоятельно заказать еду любой степени калорийности, но тогда приходилось бы впахивать в качалке еще больше.

В общем, метод оказался жестокий, но эффективный. Лишние килограммы начали потихоньку таять, и за несколько месяцев я привел себя почти в идеальную физическую форму. Впервые в

жизни я мог похвастаться плоским животом и даже мускулами. Сил значительно прибавилось, и болеть я стал гораздо реже. В общем, когда у меня появилась возможность отключить фитнес-программу, я этого делать не стал и дальше начинал каждый день с физических упражнений.

Покончив с силовыми нагрузками, я вскочил на беговую площадку.

— Начать утреннюю пробежку, — скомандовал я Максу. — Маршрут «Биврёст».

Тренажерный зал исчез. Теперь я стоял на полупрозрачной ленте, зависшей в космическом пространстве среди звезд и туманностей. Я побежал по ней среди огромных планет, опоясанных кольцами или окруженных разноцветными спутниками. Лента вилась передо мной, то уходя вверх, то ныряя вниз, то закручиваясь в спираль. Невидимый барьер не давал мне шагнуть с ее края и сорваться в звездную бездну. «Биврёст» также представлял собой автономную симуляцию — один из нескольких сотен маршрутов, сохраненных на жестком диске моей консоли.

Макс, как обычно, запустил плейлисте музыкой восьмидесятых годов. Как только прозвучали первые аккорды, я тут же выпалил название композиции, исполнителя, название альбома и год выпуска:

— A Million Miles Away, The Plimsouls, альбом Everywhere at Once, восемьдесят третий год.

И начал подпевать. Знание всех этих песен наизусть могло когда-нибудь спасти жизнь моему аватару.

Закончив пробежку, я снял визор и принялся осторожно стаскивать с себя тактильный костюм. Это следовало делать очень бережно, чтобы ничего в нем не повредить. Датчики-присоски с чмоканьем отскакивали от кожи, оставляя на ней маленькие круглые отметинки. Этот костюм я отправил в чистку, а свежий достал и бросил на пол возле туалетного отсека. Макс уже включил для меня душ, отрегулировав температуру воды так, как я люблю. Я с удовольствием запрыгнул в наполненную паром кабину, а Макс переключился на другой плейлист — тот, что для водных процедур. Я сразу узнал композицию — песню Change Джона Уэйта из саундтрека к фильму «Инициация», студия Geffen Records, восемьдесят пятый год.

Душевая кабина работала по принципу старой автомойки: я просто стоял под хлещущими со всех сторон струями воды — сначала мыльной, затем простой. Никакой возни с шампунем — от волосяного покрова я предпочел избавиться полностью. Вместе с мылом душ разбрызгивал нетоксичный раствор-депилятор. У меня не было ни времени, ни желания возиться с бритьем и

стрижкой, к тому же тактильный костюм лучше сидел на гладкой коже. Правда, физиономия без бровей смотрелась поначалу довольно стремно, но ничего, привык.

Кабина перекрыла воду и включила фен, овевая меня потоками горячего воздуха. Через несколько секунд я обсох и вылез из кабины. Завтраком мне служил протеиновый коктейль «Шлам» с витамином D — надо было как-то восполнять его недостаток, я ведь совсем не бывал на солнце. Компьютер вписал коктейль в мой сегодняшний рацион, отсканировал штрих-код и внес на баланс количество калорий.

Выбросив пустую банку, я начал одеваться. Натянуть на себя тактильный костюм было попроще, чем его снять, но все равно этот процесс требовал времени. Наконец облачившись, я приказал креслу принять рабочее положение и минутку помедлил, глядя на свою систему погружения. Как же я гордился ею в самом начале, когда только что купил. Последнее слово техники, ничего подобного я себе раньше позволить не мог. Но по прошествии месяцев я посмотрел на нее совсем другими глазами. Теперь я видел в ней то, чем она была на самом деле, — сложный инструмент для обмана органов чувств, позволяющий жить в несуществующем мире. Каждый компонент системы погружения представлял собой прут тюремной решетки, за которую я посадил себя сам.

Стоя под тусклыми люминесцентными лампами в крошечной однокомнатной квартирке, я никуда не мог деться от суровой правды. Я всего лишь социофоб. Нелюдимый отшельник. Бледнокожий гик, помешанный на поп-культуре прошлого века. Я панически боюсь выйти за порог своей конуры, у меня нет ни семьи, ни друзей, я одинок и несчастен и вместе с другими себе подобными трачу жизнь на видеоигру.

Но в OASISe все иначе. Там я великий Парсифаль. Всемирно известный пасхантер, мегазнаменитость. У меня просят автографы. У меня есть фан-клуб — даже несколько. Меня повсюду узнают (если я это позволяю). Мне платят за рекламу всякой ерунды. Люди восхищаются мной и берут с меня пример. Я получаю приглашения на самые элитные тусовки. В любой, самый крутейший клуб меня пропустят без очереди. Я стал иконой поп-культуры, виртуальной рок-звездой. А среди пасхантеров — настоящей легендой. Да что там, живым богом!

Я сел в кресло и натянул перчатки и визор. Система установила мою личность, передо мной вспыхнул логотип Gregarious Simulation Systems и засветилась надпись:

Приветствуем вас, Парсифаль.
Пожалуйста, назовите пароль.

Я откашлялся и произнес кодовую фразу, служившую мне пропуском в OASIS. Слова одно за другим появлялись на дисплее.

— Никто в этом мире не получает того, что хочет, и это прекрасно.

Наступила короткая пауза, а потом вокруг меня возник OASIS, и я помимо своей воли вздохнул с облегчением.

0020

Мой аватар материализовался перед панелью управления в командном центре моей крепости — на том самом месте, где я сидел накануне вечером, тупо пялясь на катрен, до тех пор пока не заснул и меня не выбросило из OASISa. Именно так я теперь заканчивал свой день — каждый день. Таращился на проклятое четверостишие почти полгода и так ничего в нем и не понял. Впрочем, пока не понял никто. Конечно, у всех были какие-то предположения, однако Нефритовый ключ по-прежнему скрывался в одному Холлидэю известном месте, а Доска почета оставалась неизменной.

Командный центр располагался под бронированным куполом, врезанным в каменную поверхность моего собственного астероида. Прозрачный купол обеспечивал мне панорамный обзор моих владений — испещренного кратерами лунного ландшафта, простирающегося до самого горизонта. Остальная часть моей крепости уходила глубоко под поверхность астероида, почти до его центра. Ее код я написал сам — вскоре после переезда в Коламбус. Моему аватару требовался опорный пункт, я не хотел иметь никаких соседей, поэтому купил самый дешевый планетоид, который смог найти, — вот этот вот голый камень в Четырнадцатом секторе. У него не было имени, только номер — S14A316, а я назвал его Фалько, в честь австрийского рэпера. Не то чтобы я особенно фанател с Фалько и вообще с рэпа, просто имя понравилось.

Поверхность Фалько представляла собой жалкие несколько квадратных километров, но сумму за него пришлось выложить немаленькую. Впрочем, оно того стоило. Когда у тебя есть собственная планета, можно строить на ней что угодно, и никто не сунет к тебе нос без разрешения — а разрешение я никому не давал. Это был мой дом в OASISe. Убежище моего аватара. Единственное место во всей симуляции, где я чувствовал себя в безопасности.

Как только я вошел в систему, на дисплее выскочило окошко с напоминанием, что сегодня день выборов. Мне исполнилось восемнадцать, и я мог голосовать, выбирая тех, кто станет управлять виртуальным миром OASISa и реальной страной США. Меня мало интересовало, кто там будет у власти в реальном мире. Это уже не имело никакого значения. От некогда великого государства осталось одно название. Не важно, какая там партия у руля — эти люди все равно занимаются перестановкой

шезлонгов на палубе «Титаника», и все это прекрасно осознают. К тому же теперь, когда процесс народного волеизъявления осуществляется через OASIS, шанс быть избранными имеют только кинозвезды, участники реалити-шоу и радикальные телепроповедники.

Поэтому с реальными выборами я не стал даже морочиться, а вот во внутреннем референдуме OASISa поучаствовал — его исход мог существенно повлиять на мою жизнь. Весь процесс занял несколько минут, я был уже в курсе всех вопросов, которые компания GSS вынесла на голосование. Кроме того, в этот раз выбирали президента и вице-президента Совета Пользователей OASISa. Тут мне тоже раздумывать не пришлось. Как и большинство пасхантеров, я поставил галочку за переизбрание Кори Доктороу и Уила Уитона. Никаких ограничений по количеству сроков не было, и эти двое блестяще справлялись с задачей защиты прав пользователей вот уже больше десяти лет.

Я привел спинку кресла в более удобное положение и посмотрел на пульт управления перед собой — множество кнопок, тумблеров, джойстиков, клавиатур и экранов. Справа от меня тянулся ряд мониторов, на которые выводились данные виртуальных камер слежения, размещенных внутри и снаружи моей крепости. Мониторы справа демонстрировали мои любимые новостные и развлекательные каналы. Среди них был и мой собственный канал: «Парсифаль-ТВ» — «Всякий бред круглые сутки круглый год».

Не так давно компания GSS предложила пользователям OASISa новую фишку — персональный видеоканал. За ежемесячную абонентскую плату любой желающий мог запустить собственный канал потокового телевещания, доступный для просмотра всем пользователям симуляции, находящимся в любой точке земного шара. Накладывать ли на доступ какие-то ограничения, решал владелец канала, и он же по своему усмотрению заполнял эфир. Большинство поступили просто — транслировали на своих каналах круглосуточное реалити-шоу «За стеклом» с собой в главной роли. За аватарами таких «звезд» постоянно следовали виртуальные камеры, демонстрирующие все, что с ними происходит, в прямом эфире. Некоторые разрешали просмотр своего канала только друзьям, а некоторые взимали за это удовольствие почасовую плату. Знаменитости среднего пошиба и деятели порноиндустрии неплохо грели на этом руки.

Некоторые показывали жизнь своей семьи в реальном мире — себя, родных, детей, собак. Некоторые круглыми сутками транслировали старые мультики. Никаких ограничений на

характер контента в GSS не налагали, так что в общей массе можно было найти развлечения для самых тонких извращенцев — хоть круглосуточную трансляцию из Восточной Европы роликов для фут-фетишистов, хоть любительского порно с участием развратных «футбольных мамочек» из Миннесоты. Короче, любой каприз, любое отклонение, на которое только способна человеческая психика, находили своих зрителей и своих пропагандистов. Разнообразие телепрограмм достигло своего зенита, и никто уже не был ограничен пресловутыми пятнадцатью минутами славы. Любой обыватель мог демонстрировать себя любимого всему миру хоть круглые сутки — и не важно, есть ли желающие на него поглазеть.

Я по этому пути не пошел и не сделал «Парсифаль-ТВ» каналом для вуайеристов. Мой аватар на нем даже не появлялся. В программе вещания была только классика восьмидесятых — сериалы, рекламные ролики, клипы, фильмы и мультики. В основном, конечно, фильмы. По выходным я пускал в эфир старые японские картины про монстров и винтажное аниме. В общем, показывал все, к чему душа лежала. На самом деле, свой канал я мог наполнять чем угодно — его все равно смотрели миллионы пользователей. Так что я даже получал некоторый доход с продажи рекламного времени.

Я ведь был одним из Великолепной пятерки, поэтому основную часть аудитории моего канала составляли пасхантеры, лелеющие надежду, что я нечаянно выдам какую-то подсказку о местонахождении Нефритового ключа или самого яйца. Зря надеялись. Прямо сейчас на моем канале шел двухдневный марафон аниме-сериала «Кикайдер» — все эпизоды подряд без перерыва. Это был японский боевик конца семидесятых годов про красносинего андроида, который в каждом эпизоде исправно вышибал дух из какого-нибудь затянутого в латекс монстра. Я вообще питал слабость к кайдзю[13] и токусацу[14] — винтажным картинам типа «Человека-призрака», «Космических гигантов» и «Человека-паука».

Открыв окно с сеткой вещания, я внес некоторые изменения в вечернюю программу — убрал эпизоды «Разрывного течения» и «Мучеников науки» и поставил на их место несколько фильмов про Гамеру — мою любимую гигантскую летающую черепаху. Пусть народ порадуется. А на десерт добавил несколько эпизодов «Серебряных ложек».

У АртЗмиды тоже был свой канал «АртЗмивижн». Я всегда включал его на одном из мониторов. Сейчас по нему шел эпизод сериала «Ботанички» с Сарой Джессикой Паркер — как всегда по понедельникам. Я уже знал ее программную сетку наизусть:

потом будет сериал «Электра и Дина-Герл», затем «Исида» и «Чудо-женщина». Программа не менялась уже очень давно, но это не имело никакого значения — рейтинги канала все равно зашкаливали. Недавно АртЗмида выпустила линию одежды для аватаров-«пышек» под брендом «АртЗМисс», которая сразу стала пользоваться огромным спросом. В общем, эта девушка умела о себе позаботиться.

После того вечера в «Сумасшедшем шаре» АртЗмида оборвала все контакты со мной. Заблокировала исходящие от меня электронные письма, телефонные звонки и приглашения в чат. А еще она прекратила писать в свой блог.

Я перепробовал все, что только можно, пытаясь добиться ее внимания. Слал ее аватару цветы. Нарезал круги вокруг ее дома в OASISe — укрепленного дворца на ее собственной маленькой планетке Бенатар. Бомбардировал его с воздуха любовными письмами и записанными специально для нее сборниками романтической музыки. Однажды, дойдя до крайней степени отчаяния, я простоял у ворот дворца два часа подряд, держа над головой включенный на полную мощность бумбокс, игравший композицию Питера Гэбриэла In Your Eyes.

АртЗмида не вышла. Возможно, ее даже дома не было.

Я жил в Коламбусе больше пяти месяцев. Со дня разрыва с АртЗмидой прошло восемь долгих, мучительных недель. Не думайте, что все это время я ныл, хандрил и жалел себя, несчастного. Ну, в смысле, я занимался не только этим. Я примерял на себя новую роль всемирно известного пасхантера, который может позволить себе скакать по секторам OASISa как ему в голову взбредет. Хотя к этому моменту я уже успел довести все способности своего аватара до максимума, я продолжал выполнять квесты. Тем самым я непрерывно пополнял свою и без того впечатляющую коллекцию оружия, артефактов, машин и кораблей, хранящуюся в глубоких подвалах моей крепости. К тому же это неплохо отвлекало от унылых мыслей и нарастающего чувства одиночества и покинутости.

Когда АртЗмида меня бросила, я попытался наладить отношения с Эйчем, но ничего не вышло. Мы отдалились друг от друга, и я прекрасно понимал, что сам в этом виноват. Наши разговоры стали холодными и натянутыми — как будто мы оба боялись выдать какую-то ценную информацию, которая может привести к ключу. Я чувствовал, что Эйч мне больше не доверяет. Пока у меня на уме была одна страсть к АртЗмиде, у него появилась другая страсть — желание непременно стать первым пасхантером, который найдет Нефритовый ключ. Но Медные врата мы прошли полгода назад, а Нефритовый ключ по-

прежнему лежал неизвестно где.

Мы с Эйчем не общались уже больше месяца. Наш последний разговор закончился очень плохо — мы наорали друг на друга, и я ляпнул, что он никогда бы не нашел Медный ключ без моей подсказки. Секунду Эйч в бешенстве смотрел мне в глаза, а потом молча вышел из чата. Глупая гордость не позволила мне сразу позвонить ему и извиниться, а теперь было уже поздно.

Ну да, я жег напалмом — за какие-то полгода ухитрился разрушить отношения с двумя самыми близкими мне людьми.

Я включил канал Эйча, который назывался H-Feed. Там шел матч Мировой федерации рестлинга восемьдесят восьмого года между Халком Хоганом и Андре Гигантом. Канал Дайто и Сёто («Дайсё-шоу») не стал даже проверять. Они всегда крутили старые фильмы про самураев и больше ничего.

Через несколько месяцев после непростого знакомства с японцами в Норе у Эйча я сумел завести с ними нечто вроде непрочной дружбы, когда мы втроем прошли длинный квест в Двадцать втором секторе. Эту затею придумал я. Мне было неловко, что наша первая встреча закончилась ссорой, и я искал способ протянуть двум самураям оливковую ветвь. И такая возможность подвернулась: я обнаружил на планете Токусацу спрятанный квест высокого уровня под названием «Сёдай Урутрамен». В описании квеста указывалось, что он был создан через несколько лет после смерти Холлидэя, а значит, к Охоте никакого отношения не имел. К тому же его писали в подразделении GSS на острове Хоккайдо, так что квест был на японском. Конечно, я мог бы воспользоваться программой синхронного перевода «Мандаракс», установленной на всех аккаунтах, но не хотел идти на такой риск. Программа нередко выдавала искаженный, а то и вовсе неправильный перевод заданий и реплик, и это могло привести к фатальным последствиям.

Дайто и Сёто жили в Японии (где, кстати, сделались национальными героями) и свободно говорили как по-японски, так и по-английски. Я связался с ними и предложил временный союз — всего на один квест. Сначала они восприняли эту идею с вполне понятным скепсисом, но потом, когда я рассказал им про уникальный характер квеста и возможную награду за его прохождение, все-таки согласились. Мы встретились на Токусацу у ворот, за которыми начинался квест, и вместе вошли в них.

Квест представлял собой все тридцать девять эпизодов оригинального сериала «Ультрамен», шедшего в Японии в 1966—1967 годах. Его главный герой — человек по имени Гаята, член Научного Патруля, организации, которая защищает Землю от

постоянно атакующих ее полчищ монстров в духе Годзиллы. Если Научный Патруль сталкивается с угрозой, с которой не может справиться, Гаята превращается в инопланетное суперсущество — Ультрамена — с помощью прибора, именуемого Бета-капсулой. И тогда «монстру недели» приходится плохо, потому что его начинают мочить с применением самого крутого кунг-фу и энергетических атак.

Если бы я начал квест один, то автоматически проходил бы все эпизоды в роли Гаяты. Но поскольку мы с Дайто и Сёто вышли на старт втроем, то получили возможность выбирать себе персонажа из Научного Патруля и менять его при переходе к очередному эпизоду. Так что мы по очереди играли за Гаяту и его коллег — Хосино и Араси.

Проходить этот квест (как и большинство квестов OASISa) командой было гораздо проще, чем в одиночку. И все равно он занял у нас целую неделю, причем иногда мы играли по шестнадцать часов в день. Когда наконец цель была достигнута, мы вышли из огромных ворот, и каждый получил огромное количество очков опыта и несколько тысяч монет. Но главным призом был невероятно редкий артефакт — Бета-капсула Гаяты. Небольшой металлический цилиндр позволял аватару владельца раз в сутки на три минуты превратиться в Ультрамена.

Поскольку нас было трое, встал вопрос о том, кому достанется артефакт.

— Надо отдать его Парсифалю, — сказал Сёто. — Это он все придумал. Без него мы бы никогда не наткнулись на этот квест.

Разумеется, Дайто и слышать об этом не хотел.

— А без нас Парсифаль никогда бы этот квест не прошел!

Он предложил единственный, по его мнению, честный способ поделить капсулу — продать ее на аукционе и поделить деньги. Но на это я согласиться не мог. Бета-капсула была слишком ценна, чтобы ее продавать, к тому же на аукционе ее заграбастают «шестерки» — они уже давно скупали все крупные артефакты, попадающие на рынок. Кроме того, я увидел возможность расположить к себе братьев.

— Пусть Бета-капсула останется у вас. Урутрамен — великий японский супергерой. Его сила должна находиться в руках японцев.

Моя щедрость удивила и смутила их. Особенно Дайто.

— Благодарю, Парсифаль-сан, — произнес он с низким поклоном. — Ты человек чести.

После этого мы расстались хоть не союзниками, но друзьями, и я считал это достойной наградой за свои усилия.

В наушниках прозвенел мелодичный сигнал напоминалки. Я

посмотрел на часы — без пяти минут восемь. Пора к станку.

Как бы я ни старался экономить, с деньгами у меня всегда было туго. Каждый месяц мне приходило несколько внушительных счетов, как в реале, так и в OASISe. В реале расходы были стандартные — аренда квартиры, электричество, вода, продукты, ремонт и обновление оборудования. Расходы моего аватара выглядели куда экзотичнее — ремонт космических кораблей, телепортация, энергоблоки, боеприпасы для всевозможного оружия. Последние я закупал оптом, но все равно выходило недешево, а уж на телепортацию ежемесячно уходили астрономические суммы. Поиск яйца требовал частых перемещений, а тарифы на телепортацию постоянно росли.

Я уже растратил все, что мне перевели за рекламные контракты. Большая часть денег ушла на систему погружения в OASIS и покупку астероида. Продажа рекламного времени на моем канале приносила неплохой ежемесячный барыш, кроме того, я регулярно продавал ненужные артефакты, броню и оружие на аукционах. Но основным источником моего дохода была работа на полную ставку в службе техподдержки OASISa.

Фабрикуя себе новую личность, я вписал в досье успешно оконченную учебу в колледже, несколько пройденных технических сертификаций и безупречную рабочую биографию в качестве программиста и разработчика программного обеспечения. Однако даже с таким блестящим липовым резюме я смог получить лишь позицию сотрудника первой линии техподдержки в компании «Любезный сисадмин», одном из подрядчиков GSS, которому было доверено все сервисное обслуживание пользователей OASISa. И вот сорок часов в неделю я объяснял всяким придуркам, как им перезагрузить консоль и обновить драйвера тактильных перчаток. Нудная работа, но надо было как-то добывать деньги.

Я вышел из своего личного аккаунта и зашел в OASIS под рабочим. Теперь моим аватаром был штампованный белозубый парень — этакий Кен, бойфренд куклы Барби. Он сидел в виртуальном колл-центре за виртуальным столом, отделенным от соседних виртуальными перегородками, перед виртуальным компьютером и с виртуальной гарнитурой на башке.

Я искренне считал это место своим личным виртуальным адом.

Колл-центр «Любезного сисадмина» ежедневно принимал миллионы звонков от пользователей со всего мира. Разъяренные, сбитые с толку идиоты названивали один за другим. На передышку не стоило даже надеяться — на очереди всегда висело несколько сотен таких болванов, и каждый из них был готов

ждать часами, чтобы сотрудник техподдержки утер ему слезы, подержал за руку и решил проблему за него. Зачем читать инструкции и пробовать разобраться самому? Зачем напрягать мозги, когда для этого есть специально обученные люди?

Десятичасовая смена всегда тянулась жутко медленно. Сотрудникам было запрещено покидать рабочее место и открывать посторонние сайты, но я нашел способ убивать время. Поколдовал немного над визором и обеспечил себе возможность слушать музыку и смотреть фильмы с жесткого диска, не переставая отвечать на звонки.

Когда смена закончилась, я тут же переключился на свой основной аккаунт и обнаружил тысячи новых сообщений в почтовом ящике. Лишь взглянув на их заголовки, я понял, что произошло, пока я торчал на работе.

АртЗмида нашла Нефритовый ключ.

0021

Как и все пасхантеры до единого, я боялся очередных перемен на Доске почета, потому что знал — они дадут «шестеркам» нечестное преимущество.

Через несколько месяцев после того, как мы прошли Первые врата, какой-то аноним выставил на аукцион супермощный артефакт — Табличку поиска Финдоро. Этот предмет мог сильно помочь владельцу в Охоте за пасхальным яйцом.

Большинство виртуальных предметов в OASISe выдавались системой случайным образом — «выпадали» из убитой неписи или служили наградой за выполненный квест. Самыми редкими были артефакты — мощные волшебные предметы, наделяющие владельца небывалыми способностями. Их существовало всего несколько сотен, и большинство сохранились с первых дней OASISa, когда он еще был преимущественно многопользовательской онлайн-игрой. Каждый артефакт являлся уникальным предметом — то есть во всей симуляции существовал лишь один экземпляр. Способов получить артефакт было не много — например, пройти квест высокого уровня и в конце убить богоподобного злодея, из которого после гибели выпадет артефакт — если повезет. Или убить аватара, имеющего при себе артефакт. Или просто купить на аукционе.

Поскольку артефактов существовало не так много, их появление на аукционе всегда становилось событием. Некоторые продавались за сотни тысяч монет. Рекорд был установлен три года назад, когда с молотка ушел артефакт Катаклизатор — нечто вроде магической бомбы для однократного использования. Если взорвать эту бомбу, она убьет всех аватаров и неписей в секторе, включая того, кто ее взорвал. Защиты от нее не существовало. Если уж тебе не повезло оказаться в зоне поражения — пиши пропало, никакая броня не спасет.

Катаклизатор приобрел анонимный покупатель более чем за миллион монет и до сих пор не использовал. То есть кто-то неизвестный хранил у себя супермощную бомбу, выжидая удобного случая для того, чтобы ее взорвать. Катаклизатор стал в народе популярной хохмой. Когда какая-нибудь пасхантерша желала избавиться от общества назойливых поклонников, она заявляла, что у нее в инвентаре Катаклизатор, и грозилась его немедленно взорвать. А если серьезно, то все были почти уверены, что Катаклизатор осел у «шестерок» наряду со многими другими артефактами.

Сумма, за которую купили Табличку поиска Финдоро, побила даже рекорд Катаклизатора. Согласно описанию на аукционе, она представляла собой отполированный до блеска черный каменный круг, обладающий всего одной, на первый взгляд очень простой, способностью. Один раз в сутки владелец мог написать на табличке имя аватара и тут же узнать его местонахождение. Существовало пространственное ограничение: если искомый аватар находился в другом секторе, табличка называла лишь сектор. Если вы оказывались в одном секторе, на табличке указывалась планета, на которой находится объект поиска (или ближайшая, если аватар летит в космическом корабле). Если же вы на одной планете, табличка выдавала точные координаты.

Продавец прямым текстом заявил в описании лота, что, если иметь перед глазами открытую Доску почета, табличка может быть самым ценным артефактом во всем OASISe. Надо только следить за рейтингами и ждать, пока кто-нибудь не осуществит прорыв. И тогда в ту же секунду можно узнать, где находится только что обнаруженный ключ или только что пройденные врата. Конечно, из-за пространственных ограничений это может потребовать две-три попытки, но все равно за такую информацию многие готовы убить.

За табличку разгорелся нешуточный торг между несколькими крупнейшими кланами. Но в итоге ее купили «шестерки» почти за два миллиона монет. Сорренто участвовал в торгах под собственным аккаунтом, дождался последних секунд и перебил самую высокую ставку. Он вполне мог действовать анонимно, но явно хотел, чтобы все знали, кому в итоге достался артефакт. Таким образом он давал нам, Великолепной пятерке, понять, что следит за нами, и как только кто-то найдет Нефритовый ключ, «шестерки» тут же окажутся у него на хвосте. И с этим ничего нельзя поделать.

Сначала я боялся, что «шестерки» могут использовать табличку для того, чтобы выловить нас по одному и перебить. Но для этого наши аватары должны были находиться в PvP-зоне, а у нас хватало ума не торчать подолгу там, где можно попасть под удар. К тому же табличка срабатывала лишь один раз в день, так что «шестерки» берегли ее, выжидая изменений на Доске почета, и не рисковали зря.

Менее получаса спустя после того, как счет АртЗмиды на доске резко вырос, в Седьмом секторе собралась целая армада кораблей IOI. Очевидно, «шестерки» вычислили АртЗмиду при помощи своего артефакта. К счастью, тот, кто использовал табличку (возможно, сам Сорренто), в тот момент находился в другом секторе, потому что они явно не знали, на какой планете

следует искать, и только выдвинули в Седьмой сектор весь свой флот.

Они даже не попытались действовать незаметно, и теперь весь мир знал, в каком секторе нужно искать Нефритовый ключ. Разумеется, тысячи пасхантеров немедленно ринулись туда же. К счастью, в Седьмом секторе были сотни планет, спутников и астероидов, так что найти там ключ по-прежнему было непросто.

Остаток дня я пребывал в шоке — силился переварить тот факт, что меня сбросили с пьедестала. Да, именно так это и преподносилось в новостях: «ПАРСИФАЛЬ СВЕРГНУТ С ВЕРШИНЫ РЕЙТИНГА! АРТЗМИДА - ПАСХАНТЕР №1! «ШЕСТЕРКИ» СМЫКАЮТ РЯДЫ!»

Я открыл перед собой Доску почета и полчаса пялился на нее, проклиная собственный идиотизм.

РЕКОРДЫ:

01. АртЗмида: 129 000**[ВРАТА-I]**
02. Парсифаль: 110 000**[ВРАТА-I]**
03. Эйч: 108 000**[ВРАТА-I]**
04. Дайто: 107 000**[ВРАТА-I]**
05. Сёто: 106 000**[ВРАТА-I]**
06. IOI-655321: 105 000**[ВРАТА-I]**
07. IOI-643187: 105 000**[ВРАТА-I]**
08. IOI-621671: 105 000**[ВРАТА-I]**
09. IOI-678324: 105 000**[ВРАТА-I]**
10. IOI-637330: 105 000**[ВРАТА-I]**

«Тебе некого винить, кроме себя, — говорил внутренний голос. — Нечего было почивать на лаврах. Ты забросил поиски. Не приложил достаточных усилий. Ты что, думал, что молния ударит в одно место дважды? Думал, что снова случайно найдешь разгадку? Ты попал на первую строчку рейтинга и расслабился. Но ничего, придурок, теперь-то у тебя не будет такой проблемы. У тебя было преимущество, но ты его профукал. Полгода страдал херней и увивался за девчонкой, которую даже ни разу не видел в реале. За девчонкой, которая тебя бросила. И которая в итоге осуществит твою мечту вместо тебя. А ну соберись, тряпка! Найди ключ!»

Внезапно я острее, чем когда-либо раньше, ощутил необходимость выиграть эту гонку. И не просто из-за денег. Я хотел показать АртЗмиде, чего стою. А еще хотел, чтобы Охота наконец закончилась. Тогда АртЗмида прекратит свой бойкот. Тогда я встречусь с ней лично, увижу ее настоящее лицо и постараюсь понять, какие чувства на самом деле к ней испытываю.

Я убрал с дисплея Доску почета и открыл дневник Грааля,

который уже разросся до очень внушительных размеров — я хранил в нем все клочки информации, показавшиеся мне полезными, с самого начала Охоты. Теперь он представлял собой калейдоскоп окон с текстами, картами, фотографиями, аудио- и видеороликами — все аккуратно пронумерованы, снабжены перекрестными ссылками и пульсируют жизнью.

На самом верху всегда находилось окно с катреном. Четыре строчки. Семнадцать слов. Тридцать шесть слогов. Я перечитывал их так часто и так подолгу, что они почти потеряли какое бы то ни было значение. Сейчас от одного взгляда на них мне захотелось взвыть от ярости и бессилия.

Найдется ключ у капитана
В давно заброшенном жилище.
Собрав сначала все трофеи,
Пускай герой в свисток засвищет.

И ведь разгадка была прямо передо мной... АртЗмида же нашла ее!

Я перечитал свои записи о Джоне Дрейпере по прозвищу Капитан Кранч и об игрушечном пластмассовом свистке, сделавшем его легендой среди хакеров. Я не сомневался, что Холлидэй намекал именно на этого капитана и на этот свисток. Остальная часть катрена не наводила меня ни на какие мысли.

Но теперь я располагал новой информацией: ключ находился в Седьмом секторе. Я раскрыл атлас OASISa и стал искать среди планет ту, которая могла быть как-то связана со стишком. Да, там было несколько планет, названных по именам знаменитых компьютерщиков и хакеров — например, Воз (в честь Стива Возняка) и Митник (в честь Кевина Митника). Но ни один самый завалящий астероид не носил имени Джона Дрейпера. Сотни планет в секторе были названы в честь древних новостных групп сети Usenet. На одной из них, планете alt.phreaking, имелась статуя Дрейпера с древним дисковым телефоном в одной руке и свистком — в другой. Но эту статую поставили через три года после смерти Холлидэя, так что это был однозначный тупик.

Я еще раз прочел катрен и вдруг увидел последние строки совсем другими глазами:

Собрав сначала все трофеи.

Пускай герой в свисток засвищет.

Трофеи... где-то в Седьмом секторе... А может, там хранится какая-нибудь коллекция наград?

Я быстро прошерстил свои файлы по Холлидэю. Насколько я знал, единственными присужденными ему наградами были пять

статуэток «Геймдизайнер года», которые он получил на рубеже веков. Оригиналы этих наград сейчас были выставлены в Музее GSS в Коламбусе, а виртуальные копии — на планете Ар-Када.

Планета Ар-Када находилась в Седьмом секторе.

Связь этого факта с катреном казалась сомнительной, но я все равно решил проверить эту ниточку — пусть даже просто чтобы не сидеть без дела.

Я посмотрел на Макса, выплясывающего самбу на одном из мониторов.

— Макс, готовь «Воннегут» к старту. Если, конечно, ты не очень занят.

Макс перестал танцевать и ухмыльнулся:

— Слушаюсь, Эль Команчеро!

Я встал с кресла и прошел к лифту — точной копии турболифта из оригинального сериала «Звездный путь». Четырьмя уровнями ниже располагался мой арсенал — огромное хранилище с многочисленными стеллажами, витринами и полками, ломящимися от разнообразного оружия. Я открыл перед собой на дисплее окно инвентаря. Оно имело классический вид для ролевых игр — схематичное изображение моего аватара, на которое следовало перетащить выбранное оружие и элементы брони. Ар-Када находилась в зоне PvP, так что следовало тщательно подобрать вооружение и приодеться во все лучшее. Я выбрал Сияющие кольчужные доспехи +10, любимую пару бластеров, повесил за спину помповый дробовик с пистолетной рукоятью и Бурлатный меч-бастард +5. Прихватил еще кое-какие предметы, которые могли оказаться полезными — запасную пару Антигравитационных ботинок, кольцо Сопротивления магии, амулет Защиты и латные перчатки Великой силы. Я терпеть не мог ситуации, когда нужный предмет вроде как есть, да только не с собой, и поэтому всегда набивал в инвентарь столько всякого шмота, что хватило бы на трех пасхантеров. Когда слоты на теле аватара кончились, я запихнул оставшееся снаряжение во Вместительный рюкзак.

Экипировавшись, я снова запрыгнул в лифт и через несколько секунд оказался в ангаре, на самом нижнем уровне крепости. По центру ангара к мощным бронированным створкам дверей на его дальнем конце шла взлетно-посадочная полоса, освещенная пульсирующими голубыми огнями. Она вела к пусковой шахте, которую на поверхности закрывала еще одна пара бронированных дверей.

По левую сторону от полосы стоял мой потрепанный в боях звездный истребитель-крестокрыл. Справа был припаркован летающий «делориан». А на самой полосе поджидал «Воннегут»

— звездолет, которым я пользовался чаще всего. Макс уже завел двигатели, так что ангар наполнял их низкий ровный гул. «Воннегут» представлял собой существенно модифицированный транспортный корабль типа «светлячок», сделанный по образу и подобию «серенити» из оригинального сериала. Когда он попал ко мне, то носил имя «Кейли», но я решил назвать его в честь своего любимого писателя двадцатого века. Новое имя было выжжено на его побитом сером борту.

Я отобрал «Воннегут» у придурков из клана Яйцераптор, имевших неосторожность напасть на мой крестокрыл в большом скоплении миров в Одиннадцатом секторе, известном как Туманность Уидона. Эти наглые кретины не сразу поняли, с кем связались. Я пребывал в очень-очень паршивом расположении духа, когда по мне открыли огонь. Если бы не это обстоятельство, я бы просто совершил прыжок до световой скорости и ушел. Но в тот день я воспринял эту атаку как личное оскорбление.

Космические корабли в OASISe — это такие же предметы, как и прочие транспортные средства, со специфическими особенностями, оружием и скоростными характеристиками. Мой крестокрыл был гораздо маневренней, чем большой транспортный корабль Яйцерапторов, поэтому я легко уходил от огня их орудий, осыпая их лазерными стрелами и протонными торпедами. Вывел из строя двигатели «светлячка», взял корабль на абордаж и перебил всю команду. Узнав меня, капитан попытался вымолить пощаду, но я был не в том настроении. Разделавшись с экипажем, я починил двигатели, поставил крестокрыл в грузовой трюм и отправился домой на новообретенном корабле.

Я подошел к «Воннегуту», и мне навстречу открылся погрузочный трап. К тому моменту как я добрался до рубки и сел за пульт, корабль уже взлетал. Я услышал глухой стук — это убралось внутрь посадочное шасси.

— Макс, запри дом и установи курс на Ар-Каду.

— Слушаюсь, к-к-капитан, — отозвался Макс с монитора над пультом.

Двери ангара раскрылись, «Воннегут» вылетел из стартовой шахты и взмыл в звездное небо. Бронированные створки шахты захлопнулись сразу же, как только его выпустили.

Как всегда, вокруг Фалько паслось несколько звездолетов. Я уже привык, что меня постоянно караулят чокнутые фанаты, начинающие пасхантеры, которые рвутся поступить ко мне в ученики, и охотники за головами. А еще «хвосты» — умники, которые следуют по пятам за известными пасхантерами и собирают информацию обо всех их перемещениях в надежде

потом ее продать. От них я обычно отрывался на световой. Если им везло. Особо настырных «хвостов» приходилось убивать.

«Воннегут» развил световую скорость, и планеты за стеклом рубки превратились в длинные светящиеся полосы.

— Скорость света достигнута, капитан, — отрапортовал Макс. — Расчетное время прибытия на Ар-Каду через пятьдесят три минуты. Или пятнадцать минут, если пожелаете воспользоваться ближайшими звездными вратами.

Звездные врата — по сути, большие телепорты, способные пропустить сквозь себя космический корабль, — были разбросаны по всем секторам. Но поскольку стоимость телепортации рассчитывалась в зависимости от массы корабля и дистанции перемещения, вратами пользовались преимущественно корпорации или очень богатые аватары, которые могут позволить себе не считать деньги. Я к ним точно не относился, но ощутил внезапную тягу к расточительности.

— Летим через звездные врата, Макс. Мы торопимся.

0022

«Воннегут» сбавил скорость, и передо мной возникла планета Ар-Када. Она очень отличалась от других планет потому, что ей не пытались придать реальный вид. Все окружающие планеты были прекрасно прорисованы — облака, континенты, кратеры от падения метеоритов и все такое прочее. Но Ар-Када — другое дело. На ней располагался Музей классических видеоигр, самый большой в OASISe, а сама планета представляла собой памятник играм с проволочной графикой, создававшимся в конце семидесятых — начале восьмидесятых годов. На поверхности планеты не было ничего, кроме паутины светящихся зеленых точек, похожих на огни взлетной полосы. Точки располагались на равном расстоянии друг от друга, и с орбиты Ар-Када напоминала Звезду смерти из игры «Звездные войны», выпущенной компанией Atari в восемьдесят третьем году.

Пока Макс вел «Воннегут» на посадку, я готовился к возможному бою — заряжал броню и накачивал аватара зельями и нанороботами. Ар-Када являлась одновременно PvP-зоной и зоной Хаоса, то есть на ней функционировала как магия, так и техника. Поэтому я загрузил все свои боевые макросы.

«Воннегут» открыл погрузочный трюм, опустив реалистично нарисованный стальной трап на пустую черную поверхность Ар-Кады. Сойдя с него, я нажал кнопку на панели управления у себя на запястье, и трюм закрылся. Корабль загудел, включая систему безопасности, и вокруг него появился прозрачный голубоватый щит.

Я окинул взглядом горизонт — ломаную зеленую линию, обозначающую гористый пейзаж. Отсюда Ар-Када смотрелась как место действия игры Battlezone, которую Atari выпустила в восемьдесят первом году. Вдалеке треугольный вулкан выплюнул сноп зеленых пикселей. Я знал, что к этому вулкану можно бежать несколько дней и так до него и не добраться. Он всегда оставался на горизонте. Как было заведено в старых играх, пейзаж на Ар-Каде никогда не менялся, хоть по кругу ее обойди.

Следуя моим инструкциям, Макс посадил корабль на космодром в Восточном полушарии возле экватора. Других кораблей поблизости не оказалось, и вообще я не увидел ни души вокруг. Я пошел к ближайшей зеленой точке, которая на самом деле была не чем иным, как входом в туннель, ведущий в недра планеты — зеленый неоновый круг метров десяти в диаметре. Знаменитый музей располагался не на поверхности Ар-Кады, а в

ее полой сердцевине.

Подойдя к туннелю, я услышал доносящуюся снизу музыку, в которой узнал композицию Pour Some Sugar on Me группы Def Leppard с альбома Hysteria (студия Epic Records, восемьдесят седьмой год). Я прыгнул прямо в неоновый круг и провалился вниз, из царства проволочной графики в нормальную обстановку — цветную и реалистичную.

В подземельях Ар-Кады хранились тысячи классических видеоигр — любовно выполненные копии реально существовавших аркадных автоматов. С первых дней существования OASISa представители старшего поколения пользователей заглядывали сюда и прилагали немалые усилия, чтобы воссоздать уголки, в которых они играли в любимые игры своего детства. Так возник этот музей, состоящий из многочисленных копий старых игровых залов, боулинг-клубов и маленьких пиццерий, уставленных игровыми автоматами. Здесь можно было найти как минимум одну копию любой аркадной игры из когда-либо существовавших. Образы всех оригинальных игр хранились в коде планеты, а деревянные корпуса автоматов выглядели в точности как старинные оригиналы. Музей содержал сотни тематических выставок, посвященных великим геймдизайнерам и издателям видеоигр.

Многоуровневые подземные пещеры, в которых все это располагалось, соединялись между собой сетью туннелей, лестниц, подъемников, эскалаторов, люков, потайных ходов и горок, с которых следовало скатываться на пятой точке. В этом колоссальном лабиринте было легко потеряться, так что я держал трехмерную голографическую карту постоянно раскрытой на дисплее. Мой аватар на ней был отмечен мигающей синей точкой. Я вошел в музей рядом с аркадой Aladdin’s Castle, а попасть мне следовало в самое сердце планеты. Ткнув пальцем в точку назначения, я получил рассчитанный программой кратчайший маршрут и побежал по нему.

Музей состоял из нескольких слоев. В верхнем, самом близком к поверхности, располагались игровые автоматы самых поздних поколений, выпущенные в первые десятилетия двадцать первого века. В основном это были симуляторы с примитивными тактильными системами — вибрирующими креслами и качающимися гидравлическими платформами. Разнообразные гонки, позволяющие игрокам соревноваться друг с другом. Последние игровые автоматы на свете. Вскоре их потеснили домашние консоли, а с появлением OASISa автоматы вообще перестали производить.

В средних слоях находились игры более старые и

примитивные. Автоматы конца двадцатого столетия. Куча разных файтингов, в которых состоящие из пикселей персонажи вышибали друг из друга дух на больших плоских мониторах. Стрелялки с простейшими световыми пистолетами. Танцевальные игры.

Еще ниже игры становились похожими как две капли воды. Большие деревянные коробки с кинескопным экраном и примитивными устройствами управления. Чтобы играть, нужны глаза и руки (ну, иногда еще ноги). Никаких тактильных систем, никакой иллюзии погружения. И чем глубже я спускался, тем более топорной становилась графика экспонатов.

На нижнем уровне музея, в самом ядре планеты, находилась сферическая комната — святилище самой первой видеоигры на свете, придуманной физиком Уильямом Хигинботамом в 1958 году. Она называлась Tennis for Two и была предназначена для древнего аналогового компьютера. Игра шла на крошечном экране осциллографа около двенадцати сантиметров в диаметре. Там же находилась реплика древнего компьютера PDP-1 с игрой Spacewar!, второй по счету видеоигрой в истории человечества. Ее придумали студенты Массачусетского технологического университета в 1962 году.

Как и большинство пасхантеров, я уже не раз бывал на Ар-Каде. Спускался на самый низ и играл в Tennis for Two и Spacewar!, пока не достиг в них совершенства. Бродил по музею, резался во все подряд, искал какие-нибудь подсказки от Холлидэя, но так ничего и не нашел.

Теперь же моей целью был зал Gregarious Simulation Systems, расположенный несколькими уровнями выше ядра. Туда я тоже не раз заглядывал, так что знал дорогу. Там находилось несколько выставок, посвященных самым популярным играм GSS, включая несколько игр, изначально созданных для домашних консолей и компьютеров, но впоследствии выпущенных в версии для игровых автоматов. Я быстро нашел стенд с пятью статуэтками «Геймдизайнер года». Рядом стояло бронзовое изваяние самого Холлидэя.

Мне потребовалось всего несколько минут, чтобы понять — ничего не выйдет. Вся выставка была запрограммирована так, чтобы экспонаты нельзя было сдвинуть с места. Словом, никакие «трофеи» тут не «соберешь». Я безуспешно попытался срезать статуэтку с пьедестала лазерной горелкой и плюнул.

Опять тупик. Путешествие на Ар-Каду оказалось пустой тратой времени. Я в последний раз огляделся и пошел на выход, стараясь подавить отчаяние. Решил пройти назад другим путем — через ту часть музея, в которую прежде почти не заглядывал. Цепь

туннелей привела меня в громадный зал — целый подземный город из пиццерий, боулингов, универсальных магазинов и, конечно же, игровых клубов. Я бесцельно поплелся по хитросплетению безлюдных улочек, свернул в какой-то узкий проход и уперся в маленькую пиццерию.

И застыл на месте, увидев вывеску.

Заведение называлось «Хэппитайм-пицца» и представляла собой копию семейной пиццерии в городке, где жил Холлидэй в середине восьмидесятых. Видимо, Холлидэй просто скопировал сюда часть кода из симуляции Миддлтауна. Спрятал кусочек своего детства в музее на Ар-Каде.

Но зачем? Я не встречал упоминаний этого места на пасхантерских форумах. Неужели никто его тут не заметил?

В «Альманахе» Холлидэй несколько раз писал о «Хэппитайм-пицце», он часто приходил туда поиграть после школы, чтобы не идти домой. Так что я знал, что это один из приятных эпизодов детства, которые он хранил в своей памяти.

Я вошел внутрь и окунулся в атмосферу восьмидесятых — будто попал в настоящее кафе той эпохи, где можно было перехватить кусок пиццы и поиграть в автоматы. Неписи за стойкой резали пироги и вертели в руках круги теста. Я включил генератор запахов «Ольфатрикс» и действительно почувствовал аромат томатного соуса. Помещение было разделено на две части — ту, где едят, и ту, где играют. Впрочем, оба этих занятия можно было совместить. Столики тоже представляли собой аркадные автоматы, только горизонтальные. Сиди, играй в Donkey Kong и лопай свою пиццу.

Если бы я был голоден, то мог бы и правда заказать кусок пиццы. Заказ тотчас бы передали в ближайшую к моему дому службу доставки пиццы, обозначенную мной в настройках аккаунта в разделе «Доставка еды». Через несколько минут пицца оказалась бы у меня под дверью, а ее стоимость и чаевые снялись бы с моего счета в OASISe.

Из динамиков, висящих на обитых тканью стенах, под бодрые гитарные запилы Брайан Адамс пел о том, что «куда бы он ни пошел, везде ребята хотят беситься». Я приложил большой палец к считывающей панели на машине по размену денег и купил единственный четвертак. Взял его с лотка из нержавейки и пошел в игровую зону, глазея по сторонам и стараясь не проглядеть ни одной детали. Над экраном автомата с игрой Defender была пришпилена бумажка с надписью от руки: «Тому, кто побьет рекорд владельца заведения, — большая пицца бесплатно!»

Экран автомата Robotron демонстрировал таблицу рекордов. Эта игра позволяла занявшему первое место ввести рядом со

своим результатом не только инициалы, но целое предложение. Местный лидер воспользовался этой возможностью, чтобы написать: «Вице-директор Рундберг — полный урод!»

Продвигаясь дальше в полумраке среди нагромождения игровых машин, я наткнулся на автомат Pac-Man. Он стоял в самой глубине, втиснувшись между автоматами Galaga и Dig Dug. Черно-желтый корпус был уже изрядно поцарапан, яркая краска с боков облупилась.

На черном экране висела бумажка «Не работает». Странно, зачем Холлидэю ставить сюда сломанную игру? Типа, деталь атмосферы? Заинтригованный, я решил посмотреть, что к чему. Отодвинул тяжелую коробку от стены и обнаружил, что шнур выдернут из розетки. Я снова подключил автомат к сети и подождал, пока он перезагрузится. Вроде все работало нормально.

Придвигая его на прежнее место, я кое-что заметил. На верху автомата лежал четвертак. На монете была выбита дата выпуска — 1981 год. Год, когда вышел Pac-Man.

Я знал, что в восьмидесятые было принято оставлять свою монетку на автомате, резервируя за собой следующую очередь. Но когда я попытался взять четвертак, ничего не вышло — он как будто был приклеен намертво.

Странно…

Я переложил знак «Не работает» на соседний автомат и посмотрел на экран запуска, на котором перечислялись фигурирующие в игре злодейские призраки — Инки, Блинки, Пинки и Клайд. Вверху экрана значился рекорд — три миллиона триста тридцать три тысячи триста пятьдесят очков.

И это тоже было очень странно. Во-первых, в реале автоматы Pac-Man не сохраняли рекорды, если их отключить от сети. Во-вторых, счетчик рекордов должен был сброситься на отметке в миллион очков. А тут он показывал три миллиона триста тридцать три тысячи триста пятьдесят — всего на десять очков меньше максимально возможного счета в этой игре.

Единственный способ побить такой рекорд — пройти игру без единой ошибки и не упустив ни одного бонуса.

Я почувствовал, как учащается пульс. Это все неспроста. Я определенно нашел пасхальное яйцо. Не «То Самое Пасхальное Яйцо», за которым все гоняются, а просто какую-то пасхалку. Холлидэй здесь что-то спрятал. Я не знал, как это связано с Охотой. Вполне возможно, что никак. Но был лишь один способ проверить.

Сыграть идеальную партию в Pac-Man.

Непростая задача… Мне предстояло пройти все двести

пятьдесят шесть уровней — вплоть до финального, с «битым» экраном. Пройти без единой помарки — съесть все точки, все энерджайзеры, всех привидений и все фрукты, при этом не потеряв ни единой жизни. За всю шестидесятилетнюю историю существования игры было зафиксировано менее двадцати идеальных партий. Одну из них — самую быструю — сыграл Джеймс Холлидэй на оригинальном автомате, стоявшем в комнате отдыха в офисе Gregarious Games. Это заняло у него всего четыре часа.

Поскольку я знал, что Холлидэй фанат этой игры, то изучил ее довольно хорошо. Но идеальная партия мне еще не удавалась. Впрочем, я и не прилагал особых усилий. Смысла-то в этом никакого не было — до сегодняшнего дня.

Я открыл дневник Грааля и вывел на дисплей всю хранившуюся в нем информацию о Pac-Man. Исходный код игры. Полную биографию геймдизайнера Тору Иватани. Все когда-либо написанные руководства по прохождению. Все серии мультиков про Пэкмена. Ингредиенты хлопьев Pac-Man. Ну и, конечно, идеальные маршруты. Этого добра у меня было выше крыши, да еще и сотни часов заархивированного видео прохождения игры лучшими мастерами своего дела. Все это я уже изучал, однако на всякий случай потратил некоторое время на то, чтобы освежить знания. Потом закрыл дневник и смерил автомат пристальным взглядом — как боец оценивает противника перед поединком.

Я потянулся, размял шею, хрустнул пальцами — и бросил в щель для монет четвертак.

Автомат издал знакомый электронный писк, я нажал на кнопку «Игрок 1», и на экране появился первый лабиринт. Я покрепче ухватил джойстик и повел своего маленького героя, похожего на пиццу без одного куска, через один лабиринт за другим. Вака-вака-вака-вака.

Нарисованная пиццерия вокруг меня померкла и ушла на задний план. Я полностью сосредоточился на игре, погрузившись в двумерную реальность. Как и в случае с Dungeons of Daggorath, я играл в симуляцию внутри симуляции. В игру внутри игры.

Первые несколько попыток были неудачны. Я играл час, другой, а потом допускал какой-нибудь промах и приходилось начинать все сначала. Но вот пошла восьмая попытка, и я играл уже шесть часов подряд. Жег напалмом — прошел уже двести пятьдесят пять уровней без единой ошибки. Ухитрился слопать всех четырех привидений с одного Энерджайзера (до восемнадцатого лабиринта, пока это было еще возможно), собрал все фрукты, всех птичек, все ключи и колокольчики и при этом не потерял ни одной жизни.

Это была лучшая игра в моей жизни. Я чувствовал, что все получается. Все наконец-то идет как надо. Я был на подъеме.

В каждом лабиринте непосредственно над точкой старта находилось место, где Пэкмен мог спрятаться от привидений на пятнадцать минут. Привидения его там просто не видели. Пользуясь этой хитростью, за шесть часов я сделал два коротких перерыва на то, чтобы перекусить и сбегать в туалет.

Когда я прогрызал себе дорогу через двести пятьдесят пятый уровень, из динамиков пиццерии заиграла песня Pac-Man Fever группы Buckner & Garcia. Я заулыбался — определенно это был привет от Холлидэя.

Следуя уже не раз проверенному методу, я увел джойстик вправо, проскочил в потайной ход, вышел с противоположной стороны и метнулся вниз, собрав последние оставшиеся точки. Контур голубого лабиринта запульсировал белым светом, я глубоко вздохнул, переводя дух, и увидел его. Знаменитый «слепой уровень» — последний лабиринт игры.

И тут в самый неподходящий момент у меня на дисплее вспыхнуло оповещение с Доски почета — через какие-то секунды после того, как я начал путь по финальному лабиринту.

Прямо перед экраном Pac-Man я увидел десятку лучших, и Эйч теперь находился на втором месте. Он нашел Нефритовый ключ. Он увеличил свой счет на девятнадцать тысяч очков и потеснил меня на третье место.

Каким-то чудом я сумел сохранить хладнокровие. Еще крепче вцепился в джойстик и продолжил игру. Я был почти у цели! Оставалось собрать еще шесть тысяч семьсот шестьдесят очков на «слепом уровне» — и я поставлю абсолютный рекорд.

Мое сердце билось в такт музыке, пока я шел через левую, неповрежденную часть лабиринта. Но вот я подошел к правой, «битой» части, из-за недостатка памяти состоящей из нагромождения случайных символов. Дальше пришлось двигаться вслепую. Здесь, среди всех этих крякозябр и битых пикселей, скрывалось еще девять точек. Каждая из них давала десять очков. Я точно знал их расположение и мог найти даже на ощупь. Так что я быстро взял девяносто очков, а потом ринулся наперерез ближайшему привидению, Клайду. Так, путем самоубийства, я потерял первую жизнь за игру. Пэкмен замер и исчез с протяжным писком.

Каждый раз, когда Пэкмен терял жизнь в последнем лабиринте, девять точек в слепом секторе появлялись заново. Поэтому, чтобы собрать максимальное число очков за игру, надо было съесть эти девять точек еще пять раз — в каждой из пяти оставшихся жизней.

Я старался не думать об Эйче, о том, что прямо сейчас он держит в руках Нефритовый ключ и, наверное, читает подсказку, выгравированную на его поверхности.

Я потянул джойстик вправо, в последний раз ныряя в «слепой сектор». Я мог бы уже делать это с завязанными глазами. Обошел Пинки, съел две точки в самом низу экрана, потом еще три по центру и еще четыре наверху.

Готово дело! Я поставил новый рекорд — три миллиона триста тридцать три тысячи триста шестьдесят очков. Сыграл идеальную партию.

Отпустив джойстик, я смотрел, как все четыре привидения наползают на Пэкмена. Загорелась надпись «Конец игры». Я ждал. Ничего не происходило. Через несколько секунд на экране снова появилась заставка с именами и прозвищами четырех привидений.

Я посмотрел на четвертак, лежащий на крышке автомата. Раньше он был будто приклеен, а теперь вдруг сам сдвинулся с места, скользнул к краю, перевернулся в воздухе и упал прямо в ладонь моему аватару. Потом он исчез и появился уже в инвентаре. Я хотел достать его и рассмотреть получше и с удивлением понял, что не могу. Четвертак намертво застрял в слоте инвентаря — ни достать, ни бросить.

Если у четвертака и были какие-то волшебные свойства, создатели о них скромно умолчали — вместо описания предмета открывалось пустое поле. В принципе я мог бы попытаться узнать о назначении четвертака с помощью серии прорицательных чар высочайшего уровня, но на это ушло бы много дней и масса дорогостоящих ингредиентов — и все это не гарантировало результат.

К тому же в тот момент тайна «неразменного» четвертака волновала меня меньше всего. Я думал лишь о том, что отстал от Эйча и АртЗмиды, а вся эта затея с Pac-Man ни на шаг не приблизила меня к Нефритовому ключу. Только зря потерял время.

Я поплелся к выходу на поверхность. И как только вошел в рубку «Воннегута», в почтовый ящик упало письмо от Эйча. Сердце у меня заколотилось, едва я увидел заголовок: «Час расплаты».

Затаив дыхание, я открыл письмо и прочел:

> «Дорогой Парсифаль!
>
> Отныне мы с тобой официально в расчете, ясно? Считай, что мой долг тебе полностью уплачен. И лучше поторопись. «Шестерки» уже наверняка на подходе.

Удачи!

Эйч».

Ниже была прикреплена картинка — скан обложки руководства к текстовой приключенческой игре Zork, версии восьмидесятого года, выпущенной компанией Personal Software для компьютера TRS-80 Model III.

Когда-то я проходил Zork до конца — очень давно, еще в первый год Охоты. Но тогда, помимо него, я играл в сотни других классических текстовых игр, включая все сиквелы Zork, и в голове они у меня уже перепутались. В таких играх было легко ориентироваться и без чтения руководств, так что я даже не взглянул на буклет. Теперь я понял, какую колоссальную ошибку допустил.

На обложке была нарисована сцена из игры. Лихой приключенец, облаченный в броню и крылатый шлем, возвышался над поверженным троллем, занеся над головой сияющий синий меч для последнего удара. В левой руке у героя были зажаты какие-то сокровища, и стоял он среди несметных богатств, рассыпанных среди человеческих костей. А за спиной у героя притаилось темная тварь, и глаза ее горели недобрым огнем.

Все это располагалось на переднем плане картинки, но меня гораздо больше заинтересовало то, что в глубине: большой белый дом с заколоченными окнами и входной дверью.

«В давно заброшенном жилище...»

Несколько секунд я тупо смотрел на него, проклиная себя за то, что не догадался сам, и гораздо раньше. А потом поднял «Воннегут» и взял курс на другую планету в Седьмом секторе недалеко от Ар-Кады — маленький мирок, именуемый Фробозз. Планету, на которой игра Zork была воссоздана во всех деталях. Место, где хранился Нефритовый ключ.

0023

Планета Фробозз находилась в скоплении нескольких сотен довольно редко посещаемых миров, именуемых Кластером XYZZY. Все они были созданы на заре OASISa, и каждая представляла собой модель одной из классических текстовых игр-квестов или многопользовательских миров (MUD, то есть multiuser dungeon). По сути, это были своеобразные святилища, призванные почтить память самых ранних предшественников OASISa.

Текстовые приключенческие игры (которые современные исследователи нередко именуют «интерактивной литературой») создавали виртуальный мир, в который погружались игроки. Игра выдавала простое описание окружающей обстановки и спрашивала игрока, какие действия он намерен предпринять. Чтобы перемещаться и взаимодействовать с окружающими объектами, следовало вбивать соответствующие текстовые команды — очень простые, обычно состоящие из двух-трехслов, например, «идти на юг» или «взять меч». Сложные команды игра не понимала. Читая и набирая текст, игрок путешествовал по виртуальному миру, собирая сокровища, сражаясь с монстрами, обходя ловушки и решая головоломки, пока не достигал конечной цели.

Самой древней текстовой приключенческой игрой, с которой мне приходилось иметь дело, была Colossal Cave Adventure. Сначала текстовый интерфейс показался мне невероятно простым и примитивным. Но прошло несколько минут, и я с головой погрузился в мир, созданный словами на экране. Каким-то образом эти простые фразы рождали у меня в голове живые образы.

Игра Zork была одной из самых старых и самых известных в этом жанре. Судя по записи в дневнике Грааля, я прошел ее всего один раз, потратив на это один день, четыре года назад. А потом — и это вопиющий, непростительный косяк! — совершенно забыл две важнейшие детали:

1. В начале игры персонаж стоит у заколоченного белого домика;
2. В гостиной этого домика есть витрина для трофеев.

Чтобы пройти игру, следовало собрать все сокровища и поместить их в эту витрину. Наконец-то я понял смысл двух последних строк катрена.

Найдется ключ у капитана
В давно заброшенном жилище.
Собрав сначала все трофеи,
Пускай герой в свисток засвищет.

Десятки лет назад Zork и все его сиквелы были воспроизведены в OASISe — только уже не в форме текста, а в превосходной трехмерной графике. Они находились на планете Фробозз, названной так по имени одного из персонажей Zork. Так что «давно заброшенное жилище», которое я разыскивал последние полгода, все это время стояло себе на Фробоззе на самом виду.

Я сверился с навигатором. Путь к планете на световой скорости займет чуть больше пятнадцати минут. Но велика вероятность, что «шестерки» меня обгонят, и тогда, едва выйдя из прыжка, я столкнусь с их сторожевой эскадрой, выставленной на орбите. Придется прорываться на планету с боем, а потом либо сперва уходить от погони, либо так и пробовать добыть ключ вместе с сидящими на хвосте «шестерками». Фиговые перспективы...

К счастью, специально для таких случаев у меня в рукаве был козырь — кольцо Телепортации, один из самых ценных магических предметов в моем инвентаре. Я взял его в сокровищнице красного дракона, которого убил на планете Гигакс. Кольцо могло раз в месяц переместить моего аватара в любую точку OASISa. Я использовал его только в случае крайней необходимости — как последний способ унести ноги. Или когда срочно добраться куда-то было вопросом жизни и смерти. Вот как сейчас.

Я быстренько задал автопилоту корабля программу: идти к Фробоззу на скорости света, активировать маскировку перед выходом из прыжка, обнаружить меня на планете и сесть где-нибудь неподалеку. Оставалось надеяться, что «шестерки» не засекут его и не взорвут еще на подлете. Потому что без «Воннегута» я застряну на планете один на один с целой «шестерочьей» армией.

Разобравшись с автопилотом, я произнес волшебное слово «Бранделл», и кольцо Телепортации засияло. Я назвал нужную мне планету, и передо мной открылась карта. Как и на планете Миддлтаун, поверхность Фробозза состояла из многочисленных идентичных копий одной симуляции — игры Zork. Тут этих копий было пятьсот двенадцать. Пятьсот двенадцать белых домиков, равномерно распределенных по планете. Нефритовый ключ

наверняка можно было взять в любом из них, так что я ткнул в карту наугад. Из кольца вырвались лучи ослепительного света, и в следующий миг мой аватар уже стоял на Фробоззе.

Я открыл дневник Грааля и отыскал свои записи по прохождению Zork. Потом достал карту игры и в виде маленького окошка разместил в углу дисплея.

В небе пока не было видно приближающихся «шестерок», но это совсем не значило, что они еще не добрались до планеты. Наверняка Сорренто и его прихвостни просто выбрали другую копию симуляции. Они ведь уже давно тусили в Седьмом секторе, ожидая этого момента. Как только счет Эйча внезапно вырос, они применили Табличку поиска Финдоро и узнали про Фробозз. А это значит, что вся армада «шестерок» с минуты на минуту будет здесь. Так что мне следовало быстренько добывать ключ и рвать отсюда когти.

Я огляделся. Окружающий пейзаж казался странно знакомым.

Первое описание в игре звучало следующим образом:

```
К ЗАПАДУ ОТ ДОМА
Вы стоите на поле к западу от белого домика, заколоченного
досками. Там есть маленький почтовый ящик.
>
```

Мой аватар действительно стоял на поле, и по правую руку возвышался белый викторианский особняк с заколоченной досками входной дверью. В паре метров от меня, в начале ведущей к дому дорожки, стоял почтовый ящик. Дом был окружен густым лесом, а на горизонте виднелись зазубренные очертания гор. Слева от себя я увидел тропинку, ведущую на север. Все как положено.

Я обежал дом, нашел у черного входа приоткрытое окно и влез внутрь. Попал в кухню, как и предполагал. В центре ее располагался деревянный стол, а на нем бурый мешок и бутыль с водой. Там также была труба и лестница на чердак. Влево уходил коридор, ведущий в гостиную.

Но были тут и предметы, о которых в оригинальной игре не упоминалось. Плита, холодильник, несколько деревянных стульев, раковина и кухонные шкафчики на стенах. Я открыл холодильник. Куча фастфуда — окаменевшая пицца, пластиковые контейнеры с пудингами, лоточки с бутербродными нарезками и целая россыпь порционных пакетиков с кетчупом, горчицей, майонезом и соевым соусом. В стенных шкафах я обнаружил сухие продукты и консервы. Рис, макароны, готовые супы в банках...

...и коробки с хлопьями!

Целый шкаф был доверху набит всевозможными разновидностями хлопьев для завтрака, причем такими, которые перестали выпускать задолго до моего рождения. «Фруктовые колечки», «Медовые соты», «Талисман» с зефиринками, шоколадные «Граф Чокула», «Квисп», «Фростис» в сахаре. А в самой глубине ютилась одинокая коробка хлопьев «Капитан Кранч» с надписью «Внутри свисток!».

«Найдется ключ у капитана...»

Я перевернул коробку и отыскал среди рассыпавшихся по столу золотистых подушечек маленький прозрачный пакет. Разорвав целлофан, я вытащил свисток — желтый, с нарисованной физиономией Капитана Кранча с одной стороны и маленькой собачкой — с другой. Под картинками значилась надпись: «Боцманский свисток Капитана Кранча».

Я поднес свисток к губам и дунул, но не смог извлечь ни звука.

«Собрав сначала все трофеи,

Пускай герой в свисток засвищет».

Ладно, сначала разберемся с трофеями. Засунув свисток в инвентарь, я заглянул в мешок на столе, достал оттуда головку чеснока и тоже прикарманил. А потом побежал на запад, в гостиную. Там на полу лежал большой восточный ковер, а мебель была антикварной — я видел такую в фильмах сороковых годов двадцатого века. В западной стене виднелась деревянная дверь с вырезанными на ней странными символами. А у противоположной стены стояла красивая стеклянная витрина для трофеев. Пустая. На ее крышке стоял фонарь на батарейках, а над ним на стене висел меч.

Я взял меч и фонарь, закатал угол ковра, уже зная, что под ним спрятан люк, и открыл его. В темный подвал уходила лестница. Включив фонарь, я пошел вниз по ступеням. Клинок меча начал светиться...

Сверяясь с записями в дневнике, в которых содержалась исчерпывающая информация обо всех лабиринтах, тайных ходах и головоломках, я собрал все девятнадцать трофеев. Время от времени я возвращался в гостиную и складывал добычу в витрину. Не обошлось и без столкновений с неписями — с троллем, циклопом и очень зловредным вором. Что же до легендарного груя, кровожадного монстра, который скрывается во тьме и страшится света, встречи с ним я попросту избегал.

Никаких отклонений от оригинальной игры — кроме шкафчика с хлопьями — я не обнаружил. Для прохождения трехмерного Zork требовалось выполнить ту же последовательность действий, что и в его текстовой версии. Я

носился по лабиринтам сломя голову, не тормозил, чтобы поглазеть по сторонам и задуматься, а туда ли я иду, — словом, сберег время и сумел достичь цели за двадцать две минуты.

Вскоре после того как я взял девятнадцатый трофей, на моем дисплее появился медный шарик — оповещение о том, что «Воннегут» прибыл на планету. Автопилот посадил его на поле к западу от белого домика, маскировка корабля и щит включены. Я уповал на то, что «Воннегуту» удалось не привлечь внимания «шестерок», если они уже на орбите.

Бегом примчавшись в гостиную, я сунул последний трофей в витрину. Как и в оригинальной игре, в витрине появилась карта, указывая путь к кургану — конечной цели игры. Но курган меня уже не интересовал. Все трофеи были собраны, пришла очередь свистка.

Сверху на нем было три дырочки. Я закрыл третью, чтобы издать звук частотой две тысячи шестьсот герц — знаменитый свист, вошедший в анналы истории хакерства, — и дунул. Когда высокий пронзительный звук стих, свисток превратился в маленький ключ, и мой счет на Доске почета вырос на восемнадцать тысяч очков.

Я снова оказался на втором месте, всего на тысячу очков обойдя Эйча.

В следующую секунду вся симуляция Zork перезагрузилась. Трофеи исчезли из витрины, а все вокруг меня вернулось в первоначальный вид, каким было до моего появления.

Я посмотрел на ключ, лежащий на ладони, и ощутил короткий приступ паники. Ключ был серебряный, не молочно-зеленый, как положено нефриту. Но приглядевшись внимательней, я понял, что он просто обернут в фольгу, как шоколадка или жевательная резинка. Я осторожно снял фольгу и обнаружил под ней отполированный зеленый камень.

Нефритовый ключ.

Как и на Медном, на нем была вырезана подсказка:

Продолжи свой квест, выполнив тест.

Я перечитал эти слова несколько раз, не придумал никаких версий и убрал ключ в инвентарь. На обертке никаких надписей не было — просто серебристая фольга с одной стороны и чистая белая бумага — с другой.

Тут я услышал гул двигателей и понял, что «шестерки» явились по мою душу. Приближался космический корабль, причем не один.

Машинально спрятав обертку в инвентарь, я выбежал из дома

и увидел над головой целый флот «шестерок». Тысячи космических кораблей летели на меня, как рой яростных стальных ос. По мере снижения они разделялись на небольшие эскадры и разлетались в разные стороны, видимо, чтобы не оставить без своего присутствия ни одну из пятисот двенадцати копий Zork. Вряд ли в этот раз они планировали установить силовые поля вокруг всех белых домиков на планете. Фробозз был зоной PvP, тут функционировала и магия, и техника, так что тот же номер, что и на Людусе, тут бы не прошел. Скоро сюда явятся толпы вооруженных до зубов пасхантеров, и если «шестерки» попытаются не пустить их на планету, начнется массовое побоище, какого еще не было за всю историю OASISa.

Я бежал через поле к «Воннегуту», опустившему для меня трап, и поглядывал на небо. Около ста вражеских кораблей отделились от общей массы и, похоже, взяли курс в мою сторону.

Макс уже завел двигатели, и я заорал ему, чтобы начинал взлет, едва моя нога коснулась трапа. Примчавшись в рубку, я схватил штурвал и выжал скорость на полную. Вся орава «шестерочьих» кораблей резко развернулась и рванула за мной. Я свечкой уходил в небо, а со всех сторон меня обстреливали. К счастью, мощности щитов моего корабля хватило до орбиты. Отказали они уже в открытом космосе, и за несколько секунд перед прыжком на световую скорость «Воннегут» получил неслабый урон.

Еле ушел… Еще бы чуть-чуть, и эти уроды меня бы прикончили.

***

Сразу возвращаться на свой астероид я не стал. «Воннегуту» крепко досталось, так что я взял курс на Десятый сектор, к «Гаражу Джо» — большой орбитальной ремонтной станции. Это было честное заведение с разумными ценами, быстрым обслуживанием и штатом сотрудников-неписей. Я всегда ремонтировал «Воннегут» только у них.

Пока Джо и его парни колдовали над моим кораблем, я отправил Эйчу короткое письмо с благодарностью. Сказал, что никаких долгов между нами теперь нет — если они вообще когда-то были, — что я повел себя как последний эгоцентричный кретин и умоляю о прощении.

Как только «Воннегут» починили, я вернулся в крепость и провел остаток дня, приклеившись к новостным каналам. Весть о том, что второй ключ находится на Фробоззе, уже облетела мир, и все пасхантеры, которые могли себе это позволить, туда

немедленно телепортировались. Остальные тысячами прибывали на планету на космических кораблях, намереваясь сразиться с «шестерками» и добыть себе копию ключа.

В новостях показывали живую трансляцию сотен вооруженных столкновений на Фробоззе — почти вокруг каждой копии «давно заброшенного жилища». Крупные пасхантерские кланы снова объединялись для массовой скоординированной атаки на «шестерок». Начиналось то, что впоследствии войдет в историю как «Фробоззская битва», и обе стороны уже несли потери.

Я также держал открытой Доску почета, ожидая, когда на ней начнут появляться «шестерки». Как я и боялся, следующим вырос счет Сорренто. К цифре напротив его корпоративного номера прибавилось семнадцать тысяч очков, и он переместился на четвертое место.

Все, «шестерки» точно знали, где и как добыть Нефритовый ключ. Я ожидал, что теперь на Доску почета пойдет вереница шестизначных номеров, но, к моему удивлению, следующим ключ взял не кто иной, как Сёто — всего через двадцать минут после Сорренто.

Каким-то образом ему удалось проскользнуть через наводнившие планету орды «шестерок», войти в белый домик, собрать все девятнадцать трофеев и дунуть в свисток.

Я смотрел на доску, ожидая, что следующим вырастет счет Дайто. Но вышло иначе. Через несколько минут его имя вообще исчезло из таблицы.

Это могло означать только одно: аватар Дайто был убит.

0024

Больше двенадцати часов подряд на Фробоззе царил хаос. Каждый пасхантер в OASISe считал своим долгом добраться до планеты и вступить в драку.

Армия «шестерок» рассредоточилась по планете, предприняв смелую попытку занять все пятьсот двенадцать копий Zork. Армия была большая и великолепно оснащенная, да только слишком уж тонким слоем ее размазали... Под набегами пасхантеров всего семь «шестерочьих» аватаров в этот день сумели добыть ключ. А когда объединенные кланы устроили массированную атаку, «сиськи в синем» понесли серьезные потери и были вынуждены отступать.

Через несколько часов командование «шестерок» решило изменить стратегию. Убедившись, что они не в силах справиться с наплывом пасхантеров, удерживая пятьсот двенадцать точек одновременно, «шестерки» выбрали десять смежных копий Zork в районе Южного полюса планеты и стянули туда все свои войска. Они установили мощные силовые поля вокруг каждого из десяти белых домиков и выставили вооруженную охрану по периметру.

Решение сбавить обороты оказалось верным — дело у «шестерок» сразу пошло веселей. У их армии вполне хватило сил, чтобы удержать десять точек и не подпустить к ним пасхантеров. Впрочем, никто из пасхантеров туда и не рвался, им было достаточно пятисот двух никем не охраняемых домиков. А «шестерки» организовали на закрепленном за собой участке десять очередей и принялись добывать копии Нефритового ключа одну за другой. Всем было понятно, что они делают, потому что результаты сотрудников IOI на Доске почета стали по очереди прибавлять по пятнадцать тысяч очков.

Пасхантеры от них не отставали. Когда местонахождение ключа стало известно всем, расшифровать катрен и добраться до ключа сделалось несложно и доступно любому из тех, кто прошел Первые врата.

К моменту завершения Фробоззской битвы результаты на Доске почета выглядели следующим образом:

РЕКОРДЫ:

01. АртЗмида: 129 000**[ВРАТА-I]**
02. Парсифаль: 128 000**[ВРАТА-I]**
03. Эйч: 127 000**[ВРАТА-I]**
04. IOI-655321: 122 000**[ВРАТА-I]**
05. Сёто: 122 000**[ВРАТА-I]**

06. IOI-643187: 120 000**[ВРАТА-I]**
07. IOI-621671: 120 000**[ВРАТА-I]**
08. IOI-678324: 120 000**[ВРАТА-I]**
09. IOI-637330: 120 000**[ВРАТА-I]**
10. IOI-699423: 120 000**[ВРАТА-I]**

У Сёто и Сорренто счет был одинаковым, но Сорренто взял ключ раньше и потому занимал четвертую строку в рейтинге, а Сёто — пятую. Благодаря небольшим бонусам по очкам, полученным на предыдущих этапах, мы с АртЗмидой, Эйчем и Сёто еще держались в Великолепной пятерке. Теперь такой бонус получил и Сорренто. От того, что его номер находится в рейтинге выше имени Сёто, у меня все нутро переворачивалось.

Прокрутив страницу вниз, я обнаружил, что количество аватаров на Доске почета уже перевалило за пять тысяч. В список постоянно добавлялись новые имена тех, кто сумел наконец одолеть Асерерака в Гробнице ужасов и добыть Медный ключ.

Никто на форумах не знал, что случилось с Дайто. Все решили, что он пал от рук «шестерок» в первые минуты Фробоззской битвы. Слухи о том, как именно он погиб, ползли самые разнообразные, но все они оставались лишь домыслами — потому что свидетелей не нашлось. То есть рядом наверняка был Сёто, но он куда-то пропал. Я отправил ему несколько приглашений в чат, но он не ответил. Вероятно, как и я, решил сосредоточить все усилия на поиске Вторых врат, чтобы успеть пройти их раньше «шестерок».

Я сидел в своей крепости и таращился на Нефритовый ключ, повторяя про себя написанные на нем слова как мантру. Мантру, способную свести с ума.

> Продолжи свой квест, выполнив тест.
> Продолжи свой квест, выполнив тест.
> Продолжи свой квест, выполнив тест.

Какой?! Тест Кобаяси-мару?[15] Тест «Пепси» вслепую?[16] А более туманной подсказки нельзя было придумать?!

Я сдвинул визор и потер глаза в расстройстве. Следовало сделать перерыв и поспать. Убирая Нефритовый ключ в инвентарь, я заметил там серебряную обертку. Мне приходило в голову, что она может помочь расшифровать надпись, но пока я не знал, как именно. Может, это отсылка к Шоколадной фабрике Вилли Вонка? Вряд ли, внутри ведь не было никакого золотого билета... Нет, тут дело в чем-то другом...

Я разглядывал обертку, пока глаза не стали закрываться сами. Тогда я вышел из OASISa и завалился спать.

Через несколько часов, 06.12 по стандартному времени OASISa, меня разбудил душераздирающий писк — сработал сигнал оповещения с Доски почета. Расстановка сил на верхних строках рейтинга опять изменилась.

Чувствуя нарастающий страх, я вошел в симуляцию и открыл Доску почета, не зная, чего ожидать. Может, АртЗмида прошла Вторые врата? Или этой чести удостоился Эйч или Сёто?

Но нет, их результаты остались неизменными. А вот счет Сорренто, к моему ужасу, вырос на двести тысяч очков, и рядом с ним появился второй значок врат.

Сорренто прошел Вторые врата раньше всех и поднялся на первую строку рейтинга.

Я окаменел, глядя на его номер в самом верху списка и пытаясь осознать последствия того, что сейчас произошло.

Пройдя врата, Сорренто получил подсказку о местонахождении Хрустального ключа — Ключа, открывающего третьи, и последние — врата. Этой подсказки не знает никто, кроме «шестерок». А это значит, что теперь ближе всех к победе корпорация IOI.

Мне вдруг сделалось очень плохо, грудь будто сдавило тисками. Видимо, со мной случилась паническая атака. Приступ истерики. Помутнение рассудка. Короче, называйте как хотите. Суть в том, что я был не в себе.

Попытался связаться с Эйчем, но он не ответил на звонок. Либо еще злился, либо у него были другие, более срочные дела. Я думал позвонить Сёто, но потом сообразил, что вряд ли парень сейчас расположен общаться, его брат ведь только что потерял аватара.

Я даже собрался лететь на Бенатар, попробовать достучаться до АртЗмиды — и вовремя пришел в себя. АртЗмида держит ключ в руках вот уже несколько дней, и до сих пор не смогла пройти Вторые врата. Новость о том, что «шестерки» сделали это всего за сутки, наверняка повергла ее в яростный психоз. А может, в ступор. В любом случае она вряд ли захочет с кем-нибудь сейчас разговаривать. Особенно со мной.

Но я все равно позвонил ей. Как обычно, она не ответила.

Мне так отчаянно хотелось услышать хоть чей-то знакомый голос, что я завел разговор с Максом. Я был в таком состоянии, что даже его электронное заикание звучало для меня успокаивающе. Конечно, вскоре Макс исчерпал запас реплик в своей памяти и пошел по второму кругу. Иллюзия разговора с живым человеком рассеялась, и я еще острее ощутил свое одиночество. Я продолбал свою жизнь, весь мой мир превратился в дерьмо, и мне не с кем об этом поговорить, кроме электронного

ассистента.

Заснуть я уже не смог. Смотрел новостные каналы и шарился по форумам. Армада IOI по-прежнему находилась на Фробоззе, и «шестерки» продолжали добывать копии Нефритового ключа.

Сорренто решил не повторять своих ошибок. Теперь, когда местонахождение Вторых врат было известно только его шайке, он не стал выдавать эту информацию всем на свете, отправив туда тяжелую артиллерию. Его армия осталась на месте, извлекая из ситуации всю возможную выгоду. А небольшая, никем не замеченная группа «шестерок» тем временем проходила Вторые врата. За следующие сутки их число достигло десяти, счет каждого увеличился на двести тысяч очков. Нас с АртЗмидой, Эйчем и Сёто оттесняли все ниже и ниже, и вскоре мы вообще вылетели из первой десятки. На главной странице Доски почета теперь были только шестизначные номера. Корпорация IOI стала царем горы.

Я думал, что это катастрофа и хуже просто некуда, но прошло два дня и оказалось, что я ошибся. Жестоко ошибся. Счет Сорренто вырос еще на тридцать тысяч очков. Это означало, что он добыл Хрустальный ключ.

Я сидел перед мониторами в оцепенении и смотрел, как все летит в тартарары. Не было смысла это отрицать. Близился финал Охоты, и все складывалось совсем не так, как я это себе представлял. Думал, что какой-нибудь достойный и благородный пасхантер отыщет яйцо и получит приз... Я лгал себе пять с половиной лет! Мы все себе лгали. У этой истории не будет счастливого конца. Победят злодеи.

Еще сутки я провел в паническом бреду, каждые пять минут обновляя страничку Доски почета. Ждал, что в любую минуту все завершится.

Сорренто или кто-то из его многочисленных «специалистов по Холлидэю» смог разгадать загадку, вырезанную на Нефритовом ключе, и найти Вторые врата. Это был очевидный факт, подтвержденный на Доске почета, — и все равно я никак не мог в это поверить. До сегодняшнего дня «шестерки» ни до чего не доходили своим умом. Не могли ничего добиться иначе, чем сев на хвост мне, Эйчу или АртЗмиде. Как, как эти кретины отыскали Вторые врата?! Им просто повезло? Или они придумали новый способ жульничества? Какие еще тут могут быть объяснения, если даже АртЗмида не разгадала загадку, имея несколько дней форы?!

У меня же вместо мозга уже был пластилин. Пластилин, как следует отбитый молотком. Я смотрел на короткую надпись на ключе и не мог придумать вообще ничего. Ни одной самой тупой

идеи. Я не знал, что делать и где искать.

Время шло, аватары «шестерок» один за другим добывали Хрустальный ключ. Каждый раз, когда очередной шестизначный номер поднимался в рейтинге, мне в сердце будто вонзали нож. Но я все равно продолжал следить за Доской почета как завороженный.

Понемногу я дошел до крайней степени отчаяния. Пять с лишним лет насмарку, все усилия впустую. У меня хватило глупости недооценить Сорренто и его прихвостней, и теперь за свою гордыню мне предстоит заплатить самую высокую цену. Я всеми фибрами ощущал, как бездушные холопы корпорации уже тянут руки к наследию Холлидэя.

Я потерял АртЗмиду и вот-вот потеряю последние шансы на победу в Охоте.

Я уже решил, что сделаю, когда это произойдет: выберу из своего фан-клуба какую-нибудь девчонку с аватаром первого уровня и без гроша в кармане и отдам ей все, что нажил в OASISe. Потом запрусь в командном центре и активирую программу самоуничтожения. Вся моя крепость исчезнет в термоядерном взрыве. Мой аватар погибнет. На дисплее я увижу надпись «Конец игры». Тогда я сдеру с себя визор и впервые за шесть месяцев выйду за порог квартиры. Вызову лифт и поеду на крышу. А может, поднимусь по ступенькам, разомну мышцы.

Там наверху есть сад. Я ни разу в нем не был, только смотрел фотки и любовался видом с веб-камеры. Край крыши огорожен прозрачным барьером из плексигласа — типа, чтобы никто не спрыгнул. Только это смех, а не преграда. Ее преодолели уже три умельца за то время, что я здесь живу.

Я сяду там среди зелени и буду дышать нефильтрованным городским воздухом, подставляя лицо ветру. А потом перелезу через прозрачный барьер и сброшусь вниз.

Так я решил.

Я как раз размышлял над тем, какую мелодию буду насвистывать перед смертью, когда раздался телефонный звонок. Звонил Сёто. Говорить мне уже не хотелось, так что я подождал, пока вызов переведется на видеопочту. Сообщение Сёто было коротким. Он сказал, что должен увидеть меня и что-то передать. Что-то предназначенное мне по завещанию Дайто.

Я перезвонил, чтобы договориться о встрече, и сразу понял, что Сёто совсем раскис. Черты лица его аватара искажало отчаяние, голос еле слышался. Он явно воспринял все произошедшее даже хуже, чем я. Парень был просто раздавлен. Я спросил его, зачем Дайто морочился с каким-то завещанием. Гораздо проще было оставить все вещи на хранение брату, а

потом сделать нового аватара и все спокойно забрать. Но Сёто ответил, что никаких новых аватаров Дайто не создаст. Никогда. А когда я спросил почему, обещал все объяснить при встрече.

0025

Примерно через час Макс оповестил меня о прибытии Сёто. Я дал разрешение на посадку и открыл ангар.

Корабль Сёто, большой межпланетный траулер «Куросава», представлял собой копию корабля из классического аниме-сериала «Ковбой Бибоп». Братья Дайсё использовали его в качестве передвижного штаба. Эта громадина едва прошла в ворота моего ангара.

Я встретил Сёто на взлетно-посадочной полосе. Он спустился с трапа «Куросавы», облаченный в черные траурные одежды, и на лице у него было написано то же безутешное горе, которое я почувствовал, еще когда говорил с ним по телефону.

— Парсифаль-сан, — произнес он с низким поклоном.

— Сёто-сан.

Я тоже учтиво поклонился и протянул ладонь. Сёто ударил по ней — так мы приветствовали друг друга, когда вместе проходили квест. Он даже улыбнулся на секунду, но тут же снова помрачнел. Я не видел его со дня, когда мы завершили тот совместный квест на Токусацу (если не считать рекламные ролики энергетического коктейля «Дайсё», в которых он появлялся вместе с братом). Мне показалось, что с тех пор его аватар стал повыше ростом.

Я привел его в «гостиную» — одно из наименее часто используемых помещений в моей крепости. Это была точная копия гостиной из сериала «Семейные узы». Сёто узнал интерьер и молча кивнул в знак одобрения. А затем, проигнорировав мебель, уселся прямо на пол в традиционную японскую позу сэйдза, подогнув под себя ноги. Я сел напротив точно так же. Мы немного помолчали, а затем Сёто произнес почти шепотом, не отрывая глаз от пола:

— Вчера вечером «шестерки» убили моего брата.

Это прозвучало как гром среди ясного неба.

— В смысле, его аватара? — спросил я, хотя уже догадывался, каким будет ответ.

Сёто покачал головой.

— Нет. Они ворвались в его квартиру, вытащили его из тактильного кресла и сбросили с балкона. С сорок третьего этажа.

Сёто раскрыл в воздухе окно браузера со статьей из японской новостной ленты. Я ткнул пальцем в пиктограмму «Мандаракс», и электронный переводчик выдал мне англоязычную версию текста. Заголовок гласил: «Самоубийство очередного отаку».

В короткой заметке сообщалось, что двадцатидвухлетний Тосиро Йосиаки выпрыгнул из окна своей квартиры, расположенной на сорок третьем этаже здания бывшего отеля в районе Токио Синдзюку. Тосиро жил один. Со школьной фотографии, помещенной рядом с заметкой, смотрел молодой японец с длинными нечесаными волосами и плохой кожей — ничуть не похожий на своего аватара.

Увидев, что я дочитал до конца, Сёто закрыл браузер. Я помедлил в нерешительности, но все же спросил:

— А ты уверен, что он и правда не покончил с собой? Может, не смог вынести гибели своего аватара?

— Нет, — твердо ответил Сёто. — Дайто не совершал сеппуку. Я точно это знаю. «Шестерки» ворвались в его дом во время битвы на Фробоззе. Именно так они и вывели из игры аватар Дайто — убили его хозяина в реале.

— Я очень сочувствую…

Я не знал, что еще сказать.

— Меня зовут Акихиде, — произнес вдруг Сёто. — Хочу, чтобы ты знал мое настоящее имя.

Я улыбнулся и отвесил поклон до пола, коснувшись лбом ковра.

— Спасибо, я ценю твою откровенность. А мое настоящее имя — Уэйд.

Я больше не видел смысла от него скрываться.

— Спасибо за доверие, Уэйд. — Сёто тоже поклонился.

— Не стоит благодарности, Акихиде.

Он помолчал, откашлялся и начал рассказывать о Дайто. Слова лились потоком — ему явно необходимо было выговориться, поведать кому-то о том, что случилось. О своей потере.

— Его звали Тосиро Йосиаки. До вчерашнего вечера я этого даже не знал. Пока не увидел статью в новостной ленте.

— А я думал, что вы братья…

Я с самого начала даже не сомневался, что Дайто и Сёто живут в одном доме.

— Мне сложно объяснить наши отношения с Дайто. Мы не братья. То есть не братья в реале — только в OASISe. Ты понимаешь? Мы встречались только в симуляции, а вживую я никогда его не видел.

Сёто поднял глаза и настороженно посмотрел на меня, как будто ждал осуждения. Я положил руку ему на плечо.

— Поверь, Сёто, я понимаю. Эйч и Артемида мои лучшие друзья, и я ни разу не видел их в реале. Тебя я тоже считаю своим ближайшим другом.

Сёто опустил голову.

— Спасибо.

По голосу я понял, что он плачет.

— Мы пасхантеры, — продолжил я, чтобы заполнить неловкую паузу. — Мы живем в OASISe. Для нас это единственная реальность, имеющая значение.

Акихиде кивнул, собрался с духом и снова заговорил.

Он рассказал, как они с Тосиро познакомились шесть лет назад, вступив в виртуальную группу взаимоподдержки для хикикомори — молодых людей, отказавшихся от всех контактов с обществом и живущих в добровольном затворничестве. Хикикомори никогда не покидали своей комнаты, целыми днями читали мангу или бродили по OASISy, предоставляя родителям и прочим членам семьи заботиться об их пропитании. Хикикомори существовали в Японии и на исходе двадцатого века, но после начала Охоты за пасхальным яйцом их количество резко возросло. Миллионы парней и девушек уходили от мира и погружались в виртуальную жизнь. Их называли «потерянными миллионами».

Акихиде и Тосиро стали лучшими друзьями и почти каждый день зависали в OASISe. Когда началась Охота, они сразу решили объединить усилия и искать яйцо вместе. Они отлично сработались. Тосиро был асом в видеоиграх, а Акихиде, значительно младший по возрасту, прекрасно ориентировался в американской поп-культуре. Его бабушка училась в Штатах, там родились его мать с отцом, и Акихиде вырос на американском телевидении и фильмах. Он одинаково хорошо говорил по-английски и по-японски.

Акихиде и Тосиро обожали фильмы о самураях, поэтому выбрали для своих аватаров соответствующие имена и внешность. Они настолько сблизились, что стали почти родными, и, создавая себе новые пасхантерские личности, решили, что отныне в OASISe будут братьями.

Когда прошли Первые врата и прославились, Сёто и Дайто дали несколько интервью. Своих настоящих имен они не раскрыли, но признались, что оба японцы, и это сделало их в Японии настоящими звездами. Их аватары рекламировали японские продукты. Об их приключениях выпустили мультфильм и телесериал с живыми актерами. В зените славы Сёто имел неосторожность предложить Дайто встретиться в реале. Дайто пришел в ярость и отказывался говорить с Сёто несколько дней. Больше речь о личном знакомстве не заходила.

Наконец рассказ Сёто подошел к гибели Дайто. Они вдвоем находились на борту «Куросавы», шли от планеты к планете в

Седьмом секторе, когда им пришло оповещение с Доски почета о том, что Эйч взял Нефритовый ключ. Они знали, что «шестерки» немедленно воспользуются табличкой поиска Финдоро, обнаружат его и направят туда, где он находится, свой флот.

Братья готовились к этому моменту. Вот уже несколько недель они размещали микроскопические устройства слежения на все корабли «шестерок», до которых могли добраться. Поэтому когда весь флот «шестерок» внезапно сменил курс и пошел к планете Фробозз, Дайто и Сёто направились следом.

Узнав, на какой планете находится ключ, братья сразу же разгадали значение катрена. И всего через несколько минут, уже снижаясь над планетой, они вычислили, что нужно делать.

«Куросава» сел рядом с заброшенным белым домиком. Сёто побежал внутрь собирать девятнадцать трофеев, а Дайто остался на страже. Сёто работал очень быстро. Ему оставалось всего два трофея, когда Дайто сообщил ему, что на подходе десять боевых кораблей «шестерок». Он велел брату поторопиться и пообещал задержать врага до тех пор, пока Сёто не возьмет Нефритовый ключ. Вариант побега не рассматривался — они не знали, представится ли им другой шанс получить ключ.

Спеша собрать последние два сокровища, Сёто все же потратил несколько драгоценных секунд на то, чтобы включить одну из внешних камер «Куросавы» с удаленного доступа. Так что недолгий бой Дайто и «шестерок» был записан на видео. Сёто включил для меня этот ролик, но сам отвернулся, не в силах смотреть его еще раз.

Я увидел Дайто, одиноко стоящего в поле рядом с белым домиком. К нему приближалась небольшая эскадра вражеских кораблей. Подойдя на достаточно близкое расстояние, они начали палить из лазерных пушек. На Дайто обрушился град алых молний. В отдалении садились на поверхность планеты другие корабли, из них вылезали отряды вооруженных до зубов пехотинцев. Дайто был окружен.

Очевидно, «шестерки» заметили «Куросаву» на подлете к Фробоззу и решили первым делом уничтожить незваных гостей.

Но у Дайто был туз в рукаве. Он достал Бета-капсулу, поднял ее над головой и нажал на красную кнопку. В ту же секунду его аватар превратился в Ультрамена, красносеребряного инопланетного супергероя с горящими глазами. В один миг он вымахал до пятидесяти метров ростом.

Пехота «шестерок» застыла на месте. Штампованные аватары в ужасе смотрели, как Ультрамен— Дайто хватает по кораблю в каждую ручищу и сшибает их вместе, как огромный ребенок, ломающий свои игрушки. Бросив наземь полыхающие обломки,

он принялся ловить другие корабли как надоедливых мух. Те из них, которым удавалось ускользнуть от его смертоносной хватки, заходили на очередной круг и обстреливали Дайто из лазерных пушек и бортовых пулеметов, но ему все это было как слону дробина. Дайто оглушительно захохотал и скрестил перед собой руки, соединив запястья. Из них вырвался яркий луч энергии, испепеливший полдюжины кораблей, оказавшихся в зоне поражения. Дайто развернулся и направил луч на пехотинцев, поджаривая их, как муравьев под лупой.

Он явно наслаждался боем. Настолько, что не обратил внимания на красный предупреждающий сигнал, замигавший на груди. Три минуты, на которые он мог превратиться в Ультрамена, подходили к концу, и силы его были на исходе. В этом заключалась главная слабость Ультрамена. Если не деактивировать Бета-капсулу раньше, чем истекут три минуты, аватар потеряет все силы и умрет. Но ясно было и то, что аватар Дайто не может принять свою обычную форму под натиском «шестерок». Тогда он все равно погибнет, а Сёто не сможет вернуться на борт «Куросавы».

Я видел, как пехотинцы под ногами у Дайто кричат в рации, вызывая подкрепление, и все новые и новые корабли подтягиваются к месту побоища. Дайто отстреливал их по одному короткими энергетическими залпами. И после каждого выстрела красный огонек на его груди мигал чаще.

Потом Сёто выбежал из белого домика и крикнул в рацию, что Нефритовый ключ у него. Пехотинцы заметили более легкую мишень, перестали обстреливать Дайто и направили весь огонь на младшего брата.

Сёто со всех ног помчался к «Куросаве». Он активировал Сапоги скорости, и его аватар как будто превратился в размытую дымку — так быстро он бежал через поле. Дайто тем временем развернулся так, чтобы прикрыть его своим великанским телом, не переставая палить сгустками энергии по «шестеркам».

Вдруг из рации донесся его встревоженный голос:

— Сёто! Тут кто-то есть! Кто-то вломился...

Связь прервалась, и Ультрамен застыл, будто превратился в камень. Над головой у него загорелся значок выхода из симуляции.

Выходить из OASISa в разгаре боя равносильно самоубийству. Этот процесс занимает шестьдесят секунд, во время которых аватар совершенно беззащитен и уязвим для любых атак. Так было задумано специально, чтобы ни у кого не было соблазна использовать выход в реальный мир как способ увильнуть от драки. Следовало либо сражаться, либо отступать в укрытие и

только потом выходить из симуляции.

Дайто же начал выход в самый неподходящий момент. Как только его аватар замер, его со всех сторон начали расстреливать из пулеметов и лазерных пушек. Красный сигнал на его груди мигал чаще и чаще, пока не загорелся непрерывным красным светом. Гигантский аватар пошатнулся и рухнул наземь, едва не раздавив Сёто и «Куросаву». В следующий миг Ультрамен превратился в обычный аватар Дайто, понемногу бледнеющий и растворяющийся в воздухе. Когда он совсем исчез, на его месте осталась кучка предметов — содержимое инвентаря. Это означало гибель аватара.

На экране снова появилась дымка — Сёто метнулся собрать вещи Дайто и снова вернулся на «Куросаву». Корабль взмыл ввысь и под шквальным огнем рванул на орбиту.

Это напомнило мне мой собственный отчаянный побег с Фробосза. К счастью для Сёто, его брат уничтожил почти все успевшие подойти корабли «шестерок», а подкрепление еще не подтянулось.

Сёто смог выйти на орбиту и уйти на световой скорости. И это было очень большим везением.

Видеозапись закончилась, и Сёто закрыл окно.

— Откуда «шестерки» узнали его адрес? — спросил я.

— Не знаю. Дайто был очень осторожен. Он всегда тщательно заметал следы.

— Если нашли его, могут найти и тебя.

— Знаю. Я уже принял меры.

— Хорошо.

Сёто достал из инвентаря Бета-капсулу и протянул мне.

— Возьми. Дайто хотел бы, чтоб она досталась тебе.

— Нет, оставь у себя, — запротестовал я. — Может пригодиться.

Сёто покачал головой.

— Мне и так осталось все, что у него было. Капсула мне не нужна. Я не хочу хранить ее.

Он настойчиво вложил артефакт мне в ладонь. Небольшой металлический черно-серебряный цилиндр с красной кнопкой активации на боку. Размером и формой он напоминал световой меч из «Звездных войн». Вот только световые мечи продавались по десятку за грош. У меня в арсенале валялось штук пятьдесят, если не больше. А Бета-капсула была единственной в своем роде и скрывала в себе гораздо большую силу.

Я поднял капсулу обеими руками и поклонился.

— Спасибо, Сёто-сан.

— Тебе спасибо, Парсифаль. — Он сделал ответный поклон.

— Спасибо, что выслушал.

Он медленно поднялся на ноги. Все в его движениях и позе выдавало человека, который сдался.

— Ты ведь не намерен опускать руки? — спросил я с тревогой.

— Конечно, нет. — Сёто расправил плечи и мрачно улыбнулся. — Только теперь моя цель — не яйцо. У меня появилась задача поважнее.

— Это какая же?

— Месть.

Я одобрительно кивнул, подошел к стене, на которой размещалась моя коллекция самурайских мечей, снял один и протянул Сёто.

— Прошу тебя принять этот дар. Пусть он поможет тебе на пути к новой цели.

Сёто взял меч и на несколько сантиметров вынул изукрашенное лезвие из ножен.

— Клинок Масамунэ? — изумленно выдохнул он.

— Да. Бурлатный меч плюс пять.

Сёто опять поклонился в знак благодарности.

— Аригато.

В молчании мы спустились на лифте в ангар. Уже поставив ногу на трап, Сёто обернулся ко мне.

— Как думаешь, сколько времени понадобится «шестеркам», чтобы пройти Третьи врата?

— Не знаю. Надеюсь, достаточно много, чтобы мы успели их нагнать.

— Это ведь еще не конец, правда? Мы еще посмотрим, кто будет смеяться последним.

Я кивнул.

— Да, Сёто. Мы еще посмотрим.

0026

Я разгадал ее тем же вечером. Через несколько часов после того, как улетел Сёто. Сидел в своем командном центре, пялился на ключ и повторял загадку:

Продолжи свой квест, выполнив тест.

В другой руке я держал серебристую обертку и смотрел то на нее, то на ключ, отчаянно пытаясь найти хоть какую-то связь между ними. За этим занятием я провел уже не один час и до сих пор ничего не добился.

Я вздохнул, убрал ключ. Положил обертку перед собой на панель управления. Аккуратно разгладил ее. Она была квадратная, сантиметров пятнадцать в длину и ширину. Одна сторона из серебристой фольги, другая просто белая.

Я запустил программу анализа изображений, отсканировал обертку с обеих сторон, увеличил и тщательно изучил каждый миллиметр. Никаких надписей, никаких пометок. Пусто с обеих сторон.

В тот момент я грыз кукурузные чипсы, так что руки были заняты, и я использовал голосовое управление программой. Приказав ей вернуть прежний масштаб изображения и отцентрировать его на дисплее, я вспомнил фильм «Бегущий по лезвию». Там была похожая сцена: персонаж Харрисона Форда Декард анализировал фотографию с помощью управляемого голосом сканера.

Я поднес обертку к глазам. Ее блестящая поверхность отражала свет виртуальных ламп. Мне захотелось сложить из треклятой бумажки самолетик и запустить его в дальний угол. Самолетик — это оригами... Я вдруг вспомнил еще одну сцену из «Бегущего по лезвию», одну из последних.

Вот тогда-то меня и осенило.

— Единорог! — прошептал я.

Как только я произнес это вслух, обертка на моей ладони ожила. Она сложилась по диагонали в серебристый треугольник, его углы начали загибаться, формируя треугольники и ромбики поменьше, пока не получилась фигурка на четырех ногах, из которой вырос хвост, голова и, наконец, рог.

Серебряный единорог-оригами. Один из ключевых образов «Бегущего по лезвию».

Я запрыгнул в лифт и заорал Максу, чтобы готовил «Воннегут» к взлету.

Продолжи свой квест, выполнив тест.

Теперь я точно знал, о каком именно тесте идет речь и где его надо выполнить. Мне все сказал единорог.

«Бегущий по лезвию» упоминался в «Альманахе Анорака» ни много ни мало четырнадцать раз. Этот фильм числился у Холлидэя в десятке самых любимых. Сюжет был основан на романе Филипа К. Дика, книги которого Холлидэй обожал. Вот почему я смотрел «Бегущего по лезвию» раз пятьдесят и каждую сцену, каждый диалог знал наизусть.

«Воннегут» пошел в гиперпрыжок, а я раскрыл перед собой режиссерскую версию фильма, чтобы пересмотреть две сцены.

Действие фильма, вышедшего на экраны в 1892 году, разворачивается в 2019-м. Лос-Анджелес, гипертехнологичное будущее, которое в реальности так и не наступило. Персонаж Харрисона Форда Рик Декард — «бегущий по лезвию», то есть полицейский, который выслеживает и уничтожает репликантов, искусственно созданных андроидов, практически не отличимых от людей. Репликанты выглядят как люди и поступают как люди, и только «бегущий по лезвию» может вычислить их, проведя тест Войта-Кампфа на специальном устройстве, напоминающем полиграф.

Продолжи свой квест, выполнив тест.

Аппарат Войта-Кампфа появляется всего в двух сценах фильма, и обе происходят внутри здания корпорации «Тайрелл». Оно представляет собой огромную сдвоенную пирамиду, в которой располагается компания, производящая репликантов.

Копии этого здания есть на сотнях планет во всех двадцати семи секторах OASISa — по той простой причине, что оно входит в список бесплатных шаблонов программы «Строитель мира» наряду с сотнями других узнаваемых сооружений из фантастических фильмов и сериалов. Так что в последние двадцать пять лет всякий, кто хотел создать в OASISe планету в эстетике киберпанка, мог просто выбрать корпорацию «Тайрелл» в выпадающем списке и дополнить знаменитыми пирамидами свой футуристический ландшафт. На некоторых планетах эти здания были растиражированы десятками, и к ближайшей из них — планете Аксренокс в Двадцать втором секторе — я и мчался

сейчас на скорости света.

Если моя догадка верна, в каждой копии здания корпорации «Тайрелл» есть тайный ход ко Вторым вратам — видимо, через аппарат Войта-Кампфа. По поводу «шестерок» я даже не волновался. Даже с их ресурсами невозможно установить охрану вокруг каждой из тысяч пирамид в сотнях разных миров.

Как только я добрался до Аксренокса, найти здание корпорации не составило никакого труда. Трудно не заметить колоссальную пирамиду, основание которой занимает несколько квадратных километров. Корпорация «Тайрелл» всегда грозно возвышалась над окрестными сооружениями.

Отыскав первую попавшуюся копию, я начал снижаться. Маскировку «Воннегута» оставил включенной. Опустившись на посадочную площадку на крыше, я запер корабль и активировал все его охранные системы, надеясь, что это убережет его от угона. Магия на Аксреноксе не функционировала, так что нельзя было просто уменьшить «Воннегут» и сунуть в карман, а оставлять корабль без присмотра на такой планете — все равно что отдать его даром первой заметившей его банде облаченных в кожу молодчиков. Это киберпанк, детка...

Я раскрыл схему типового здания корпорации «Тайрелл» и отыскал ближайший лифт. Вбил код безопасности, установленный в шаблоне по умолчанию, и скрестил пальцы. Сработало! Двери с шипением открылись. Тот, кто программировал эту часть планеты, не потрудился сменить комбинацию цифр. Я счел это хорошим знаком. Возможно, шаблон тут вообще не меняли и сюрпризов не будет.

Я набрал на панели четыреста сороковой этаж, активировал броню и достал пушки. Между лифтом и залом, в который мне нужно попасть, будет пять постов охраны. Пятьдесят неписей-репликантов — если, конечно, все осталось по шаблону.

Перестрелка началась, едва лифт раскрыл двери. Пришлось уложить семерых киборгов, прежде чем я успел хотя бы выйти из кабины.

Следующие десять минут напоминали кульминацию какого-нибудь боевика Джона Ву — из тех, что с Чоу Юньфатом в главной роли. Типа «Киллера» или «Круто сваренных». Я перевел обе свои пушки в режим автоматической стрельбы и косил всех неписей на своем пути, продвигаясь к цели. В меня тоже стреляли, но пули охранников просто отскакивали от моей брони. Патроны у меня не кончались — как только пуля вылетала из ствола, очередной патрон телепортировался в магазин.

Счет за боеприпасы в этом месяце будет астрономическим...

Наконец я добрался до места назначения. Ввел код и запер за

собой дверь. Я знал, что времени у меня не много. Вовсю ревели тревожные сирены, и тысячи неписей уже наверняка бежали ко мне. Я находился в огромном зале, похожем на собор, — идеальной копии кабинета Элдона Тайрелла, основателя корпорации «Тайрелл». Шаги эхом отдавались под высоченными сводами. В зале не было ни души, только большая сова сидела на золотом насесте и лупала глазами. Создатели шаблона старательно воспроизвели каждую деталь фильма. До блеска отполированные каменные полы. Огромные мраморные колонны. Панорамное окно во всю западную стену, открывающее головокружительный вид на город.

У окна стоял длинный стол, а на нем аппарат Войта-Кампфа — устройство размером с чемоданчик для документов, оснащенное тремя маленькими мониторами и рядом кнопок без каких-либо опознавательных знаков.

Как только я сел перед аппаратом, он включился и выпустил тонкий манипулятор с круглой штуковиной, напоминающей сканер сетчатки, на конце. Штуковина зависла прямо напротив моего правого глаза. Сбоку устройства находились небольшие мехи. Они начали вздыматься и опускаться, и от этого казалось, что машина дышит.

Я посмотрел по сторонам, ожидая, что сейчас откуда-нибудь выйдет Харрисон Форд и начнет задавать мне те же вопросы, какие задавал героине Шон Янг в фильме. Если что, все ее ответы я знал наизусть. Но время шло и ничего не происходило. Аппарат продолжал «дышать» мехами, вдалеке выли сирены.

Тогда я догадался достать ключ. В ту же секунду на крышке машины Войта-Кампфа сдвинулась маленькая панель, открывая замочную скважину. Я быстро вставил в нее ключ и повернул. И машина, и ключ тут же исчезли, а на их месте появились Вторые врата — портал, стоящий прямо на столе. Его края испускали сияние молочно-зеленого цвета, цвета Нефритового ключа. И, как и Первые врата, они вели в бездну, полную звезд.

Я вскочил на край стола и прыгнул.

Я оказался на пороге какого-то занюханного боулинг-клуба эпохи диско. На ковровом покрытии с аляповатым рисунком из зеленых и коричневых загогулин стояли пластиковые стулья блеклого рыжего цвета. Шары никто не катал, все дорожки были пустые и неосвещенные. И никого вокруг — нет даже сгенеренного компьютером бармена за стойкой. Поначалу я оторопел, не понимая, что от меня требуется, но потом заметил над дорожками надпись крупным шрифтом: «Миддлтаун-боулинг».

Единственным звуком, который я слышал, было низкое

гудение люминесцентных ламп под потолком. Но потом я различил негромкое электронное пищание откуда-то слева. Я посмотрел туда и увидел полутемный закуток прямо за баром. Над входом, напоминающим вход в пещеру, горели неоновые буквы: «Игровой зал».

Вдруг поднялся сильнейший ветер. Рев был такой, будто на боулинг-клуб налетел ураган. Ноги заскользили по ковру, и я сообразил, что меня затягивает в игровой зал, как будто там внезапно образовалась черная дыра.

Попав внутрь, я увидел десяток игровых автоматов примерно середины-конца восьмидесятых годов. Crime Fighters, Heavy Barrel, Vigilante, Smash TV. Но мой аватар тянуло к другому автомату, стоящему в самой глубине.

Это был Black Tiger. Издатель — компания Capcom, восемьдесят седьмой год выпуска.

В центре его экрана крутился бешеный вихрь, затягивающий в себя мелкий мусор с пола, картонные стаканчики из-под газировки, ботинки для боулинга — короче, все, что не было гвоздями прибито. Вот и меня в том числе. Я рефлекторно схватился за джойстик автомата Time Pilot, пытаясь задержать движение к «черной дыре». Ноги оторвались от пола, и мой аватар распластался в воздухе.

Признаюсь, в этот момент у меня на лице была улыбка до ушей. Я прямо-таки гордился собой за то, что еще в самом начале Охоты овладел игрой Black Tiger в совершенстве.

Когда в свои последние годы Холлидэй жил в затворничестве, на его сайте висел лишь повторяющийся короткий анимационный ролик, в котором его аватар, Анорак, сидел в библиотеке своего замка, смешивал зелья и читал пыльные книги заклинаний. Этот ролик непрерывно крутился больше десяти лет подряд, пока в день смерти Холлидэя не уступил место Доске почета. Так вот, в этом ролике за спиной у Анорака на стене висела большая картина, изображающая черного дракона.

На пасхантерских форумах было бесчисленное множество тем, в которых народ ломал копья по поводу смысла этой картины: означает ли что-нибудь этот черный дракон или он там так, для красоты повешен, — но я-то догадался с самого начала.

В одной из самых ранних записей в «Альманахе Анорака» Холлидэй рассказывает, что, как только его родители начинали выяснять отношения, он удирал из дому, садился на велик и гнал в местный боулинг-клуб, чтобы поиграть в Black Tiger — потому что именно эту игру он мог пройти с одной попытки, потратив единственный четвертак.

«Альманах Анорака», 23:234. «Всего за четвертак Black Tiger позволял мне на целых три восхитительных часа сбежать от своей тухлой жизни. Отличное вложение, я считаю».

Вообще игра была японская и у себя на родине выходила под оригинальным названием Burakku Doragon, то есть «Черный дракон». А переименовали ее для американского релиза. Так что я догадался, что изображение черного дракона не что иное, как отсылка к игре Burakku Doragon, которая, видимо, будет иметь важное значение для Охоты. Поэтому резался в нее до тех пор, пока не довел свое мастерство до уровня самого Холлидэя — то есть мог пройти до конца с одной монеты. А после раз в несколько месяцев освежал навыки, чтобы не потерять форму.

И вот сегодня мое усердие и проницательность наконец принесут свои плоды.

Я провисел на джойстике Time Pilot несколько секунд, а потом он выскользнул из моих рук и меня затянуло прямо в экран Black Tiger.

Сначала вокруг была кромешная тьма, а потом я обнаружил, что попал в фантастическое место.

Я стоял в узком подземном коридоре. Слева от меня возвышалась стена из крупного серого камня, и на ней висел огромный драконий череп. Я задрал голову. Стена уходила вверх, в бесконечность, и терялась во мгле. Никакого потолка я не увидел. Пол представлял собой зависшие в пустоте круглые платформы, цепочкой тянущиеся во тьму. Справа не было ничего, только бескрайняя черная пустота.

Я оглянулся. Выхода не было, за спиной такая же серая стена росла в бесконечную черную бездну.

Я посмотрел на свое тело. Мой аватар превратился в героя Black Tiger — мускулистого полуголого варвара. Из одежды на мне были бронетрусы (ладно, бронестринги, будем честны) и рогатый шлем. Правую руку охватывала странная латная перчатка, с которой свисала длинная цепь с шипастым стальным шаром на конце. Цепь могла вылетать из перчатки на всю длину и втягиваться обратно. В левой руке я ловко держал три метательных кинжала. Из любопытства я швырнул их вправо, в черную бездну, и три точно таких же кинжала тут же возникли в руке. Я попробовал прыгнуть на месте и обнаружил, что способен подскочить на десять метров и приземлиться на ноги с кошачьей грацией.

Теперь я понимал. Мне действительно предстояло пройти игру Black Tiger — только не двухмерный платформер

пятидесятилетней давности, а новую, созданную Холлидэем трехмерную версию с полным погружением. То, что я знаю механику оригинальной игры, ее уровни и встречающихся на них противников, безусловно, пойдет мне на пользу, только игровой процесс будет совсем другой и потребует совсем других навыков.

Первые врата перенесли меня в один из любимых фильмов Холлидэя, Вторые — в одну из его любимых игр. Я задумался, куда же тогда отправят Третьи, но тут на дисплее замигала надпись: «Иди!»

Я огляделся. На сером камне была вырезана стрелка, указывающая единственно возможное направление. Я потянулся, хрустнул пальцами, глубоко вздохнул. А потом, с оружием наперевес, побежал вперед, перепрыгивая с платформы на платформу, навстречу своему первому врагу.

Холлидэй честно перенес в трехмерную симуляцию все восемь уровней оригинальной игры в мельчайших деталях.

Я не сразу сориентировался и потерял одну жизнь прежде, чем добрался хотя бы до первого босса. Но потом немного освоился, привык видеть игру в трехмерном режиме — и от первого лица — и наконец вошел в ритм.

Я шел вперед, перепрыгивая с одной платформы на другую, нанося удары в воздухе, уворачиваясь от неустанных атак хищных пузырей, скелетов, змей, мумий, минотавров и... ниндзя (да, ниндзя там тоже были). Каждый поверженный враг оставлял после себя кучку монет-зенни, на которые я мог купить броню, оружие и зелье у бородатых мудрецов, встречающихся на каждом уровне. (Эти «мудрецы» явно считали очень мудрой идею завести себе лавку в подземелье, кишащем монстрами.)

При этом у меня не было возможности сделать паузу, взять хоть какой-то тайм-аут. Пройдя во врата, я уже не мог остановиться и выйти из симуляции — система этого просто не позволяла. Нет, я, конечно, мог снять визор, но аватар мой так бы и остался в игре. Единственным выходом отсюда были Вторые врата. Ну или смерть.

Мне потребовалось чуть менее трех часов, чтобы пройти все восемь уровней. Чуть не погиб в битве с последним боссом — Черным драконом, который выглядел, разумеется, в точности как на картине в библиотеке Анорака. Я потратил все дополнительные жизни, здоровье моего персонажа было почти на нуле, но как-то исхитрялся уходить от потоков огня, которые изрыгал дракон, и понемногу добивать его, непрерывно осыпая кинжалами. Когда наконец я нанес решающий удар, дракон рассыпался в цифровую пыль.

Едва держась на ногах, я испустил долгий вздох облегчения.

И в следующий миг, без всякого перехода оказался в боулинг-клубе перед автоматом Black Tiger. На экране в героической позе стоял все тот же варвар в рогатом шлеме, а ниже значился текст:

ТЫ ВЕРНУЛ НАШЕМУ НАРОДУ МИР И ПРОЦВЕТАНИЕ.
БЛАГОДАРИМ ТЕБЯ, ЧЕРНЫЙ ТИГР!
ТЕБЕ НЕТ РАВНЫХ В МУДРОСТИ И СИЛЕ!

Эту надпись я видел уже не раз: она всегда появлялась после прохождения игры. Но потом случилось нечто неожиданное. На экране возник бородатый торговец из подземелья с облачком текста над головой: «Спасибо. Я у тебя в долгу. Прошу тебя принять в дар гигантского робота в знак моей благодарности».

Ниже на экране появился длинный ряд пиктограмм, изображающих роботов. Их было больше сотни, и я мог пролистывать список, отклоняя джойстик вправо или влево. Выбранный робот подсвечивался, и рядом с ним возникало подробное описание его оружия и технических характеристик.

Нескольких роботов я не опознал, но большинство оказались мне знакомы. Там был Гигантор, Мазингер-Зет, Стальной гигант, Реактивный Ягуар, сфинксоголовый Робо-Гигант из сериала «Джонни Сокко и его летающий робот», вся линейка игрушек «Воины сёгуна» и еще куча роботов из вселенных «Макросе» и «Гандам». Одиннадцать пиктограмм были неактивными — серого цвета и перечеркнуты красным крестом. Очевидно, этих роботов выбрал Сорренто и «шестерки», прошедшие врата до меня.

Похоже, наградой и правда служил настоящий боевой робот, так что я решил тщательно оценить, что мне предлагается, и сделать взвешенный выбор. Но едва мне на глаза попался Леопардон, ни о каких сравнениях и оценках уже не могло идти речи. Это был гигантский трансформер из мультсериала «Супайдамен» — японской инкарнации «Человека-паука», выпущенной на экраны в конце семидесятых. Я случайно вышел на него во время своих изысканий и просто влюбился. Так что мне было плевать, что в списке могут найтись роботы посильнее Леопардона. Я должен был взять именно его, и точка.

Я выбрал значок Леопардона и нажал на кнопку «Выстрел». На крышке автомата возник трансформер высотой сантиметров тридцать. Я сунул его в инвентарь. Никаких инструкций к нему не прилагалось, и поле описания предмета было пустым. Я решил разобраться с этим потом, когда вернусь в крепость.

А на экране автомата тем временем поползли финальные титры — поверх картинки с варваром, восседающим на троне рядом с красоткой-принцессой. Я почтительно прочел имена всех программистов. Все они были японцами, кроме одного. Последняя строка титров гласила: «Портирование в OASIS —

Джеймс Д. Холлидэй».

Экран на секунду погас, а потом на нем медленно проявился символ: сияющий красный круг с пятиконечной звездой внутри. Лучи звезды чуть-чуть выходили за край круга. В центре звезды медленно вращался Хрустальный ключ.

Меня накрыло адреналином, так что кровь застучала в висках. Я узнал этот символ и понял, куда он должен меня привести!

На всякий случай я сделал несколько скриншотов, а потом экран погас и автомат превратился в портал, края которого сияли молочно-белым светом.

И с радостным воплем я прыгнул в него.

0027

Мой аватар снова оказался в кабинете Элдона Тайрелла. Аппарат Войта-Кампфа стоял на прежнем месте. Я посмотрел на время — прошло три часа. Завывания сирен прекратились, в зале были только я и сова на золотом насесте. Очевидно, пока я находился внутри врат, охранники уже вломились сюда, никого не нашли и прекратили поиски. Значит, путь свободен...

Я без приключений дошел до лифта и поднялся на крышу к взлетно-посадочной площадке. Слава Крому, «Воннегут» ждал меня на прежнем месте с включенной маскировкой. Я вбежал по открытому трапу, тут же стартовал и ушел в гиперпрыжок, едва достигнув орбиты.

Пока «Воннегут» шел к ближайшим звездным вратам, я вывел на дисплей один из сделанных скриншотов красной звезды в круге, а затем открыл дневник Грааля и нашел в нем папку, посвященную легендарной канадской группе Rush — любимой группе Холлидэя. Однажды он признался в интервью, что все свои игры (включая OASIS) писал, слушая их альбомы. Он нередко называл троих участников группы — Нила Пирта, Алекса Лайфсона и Гедди Ли — «святой троицей» и «богами Севера».

В дневнике Грааля я хранил все их песни, альбомы, видеоклипы и неофициальные концертные записи, какие только нашлись в сети. Сканы всех обложек их альбомов, всех буклетов, всей дополнительной полиграфии, которая прилагалась к пластинкам. Все интервью по радио и телевидению. Полные биографии всех участников, все их сольные проекты и работы в сотрудничестве с другими музыкантами.

Я открыл дискографию группы и выбрал «2112» — концептуальный научно-фантастический альбом, ставший классикой. На дисплее появилась обложка — название группы и альбома на фоне звездного неба, а под ними в подернутой рябью водной глади отражается тот самый символ, который я видел на экране Black Tiger, — красная пятиконечная звезда, вписанная в окружность.

Когда я разместил обложку рядом со своим скриншотом, два символа оказались идентичными.

Заглавной композицией альбома «2112» была состоящая из семи частей песня длительностью более двадцати минут. В ней рассказывалась история некоего бунтаря, живущего в 2112 году — в эпоху, когда фантазия и самовыражение запрещены законом. Красная звезда на обложке была символом Солнечной федерации

— деспотического межпланетного режима, управляемого группой жрецов. О них поется во второй части композиции, названной «Храмы Сиринги». Из ее слов я узнал, где именно следует искать Хрустальный ключ.

> Мы жрецы храмов Сиринги.
> Великие компьютеры под сводами стоят.
> Мы жрецы храмов Сиринги,
> Что все дары жизни в своих стенах хранят.

В Двадцать первом секторе была планета Сиринга. Именно туда я и направлялся.

Атлас OASISa описывал Сирингу как «необитаемый мир со скалистым ландшафтом». В поле «Создатели» значилось «неизвестны». Но я не сомневался, что планету программировал Холлидэй, потому что она соответствовала описанию мира с пластинки «2112».

Альбом вышел в 1976 году — тогда музыка выходила на виниловых пластинках, которые упаковывались в картонные конверты с картинкой и списком композиций. Некоторые конверты открывались как книжка и содержали больше графики и дополнительной информации об альбоме и группе. Я раскрыл скан конверта, в котором продавалась оригинальная пластинка «2112», и обнаружил внутри второе изображение красной звезды. На этот раз перед символом был нарисован обнаженный человек, пятящийся в страхе, выставив руки перед собой.

На другой стороне размещались слова ко всем семи частям заглавной композиции. Каждую часть предварял короткий набросок в прозе, поясняющий смысл песни.

Каждый такой прозаический абзац представлял собой прямую речь лирического героя «2112». Первую часть композиции открывали следующие слова:

> «Я лежу без сна и смотрю на унылый Мегадон. Небо и город слились воедино, в бесконечное море серости. Луны-близнецы, две бледные сферы, ползут по стальному небосводу».

На подлете к Сиринге я увидел эти луны-близнецы. Они носили имена, взятые из другой песни Rush, — By-Tor and the Snow Dog. А внизу, на унылой серой поверхности планеты, находились многочисленные копии Метадона, города под куполом, описанного на обложке пластинки. Их было ровно тысяча двадцать четыре — то есть в два раза больше, чем копий

заброшенного домика на Фробоззе. Короче, слишком много, чтобы «шестерки» попытались их все оцепить.

Включив маскировку, я выбрал ближайший город и сел возле самого купола, убедившись, что вокруг не видно других кораблей.

Мегадон стоял на скалистом плато — на самом краю высоченного утеса. Похоже, город был разрушен. Прозрачный купол пронизывала сеть трещин, и казалось, что он может рухнуть в любой момент. Через одну из таких трещин у основания купола я и пролез внутрь.

Город напомнил мне картинку с обложки одного научно-фантастического романа пятидесятых годов — осыпающиеся руины некогда великой, технологически развитой цивилизации. В самом центре города возвышался храм в форме обелиска с обветренными серыми стенами. Над входом алела вписанная в круг пятиконечная звезда Солнечной федерации.

Я стоял перед храмом Сиринги.

Никаких силовых полей, никаких «шестерок». Вокруг не было ни души.

С обеими пушками наперевес я вошел в храм. Внутри, в огромном зале, напоминающем католический собор, тянулись длинные ряды суперкомпьютеров — очень больших, также сделанных в форме обелисков. Я пошел вдоль рядов, слушая жужжание машин, пока не добрался до центра храма.

Там на постаменте стоял алтарь с вырезанной на нем пятиконечной звездой. Стоило мне подойти к нему, как жужжание стихло и в зале воцарилась тишина.

Похоже, мне следовало положить что-то на алтарь, сделать подношение для храма Сиринги. Но что именно?

Робот-трансформер Леопардон, которого я получил во Вторых вратах, едва ли подходил для этой задачи, но я все равно попытался возложить его на алтарь. Ничего не произошло. Я сунул его назад в инвентарь и задумался. На конверте пластинки «2112» было еще кое-что... Я открыл перед собой изображение, пробежал глазами по строкам и вскоре нашел ответ. Перед третьей частью песни шел прозаический текст, озаглавленный «Находка»:

> «Я нашел ее — за моим любимым водопадом в маленькой пещерке. Я смахнул с нее многолетнюю пыль и благоговейно взял в руки. Я еще не знал, для чего она, но она была прекрасна. Я научился касаться пальцами струн и зажимать лады, чтобы звучание стало иным. Ударив по струнам другой рукой, я извлек первые аккорды, а вскоре смог играть собственную музыку!»

Водопад я нашел у южной границы города, прямо в изогнутой стене купола. Включив реактивные ботинки, я перелетел через бурную реку и прошел прямо сквозь струи водопада. Тактильный костюм попытался воспроизвести ощущения от бьющих по спине и плечам потоков воды, но вышло непохоже. Мне скорее показалось, что меня колотят палками. На той стороне я обнаружил вход в пещеру — длинный узкий туннель, который привел меня в небольшую комнату в толще камня.

Обыскав ее, я заметил, что кончик одного из растущих из пола сталагмитов немного потерт. Я ухватил его и дернул, но сталагмит не поддался. Тогда я толкнул его от себя, как рычаг, и он отклонился, будто в его основании был спрятан невидимый шарнир. За спиной у меня заскрежетали камни. Обернувшись, я увидел, как в полу открывается люк, а прямо над ним в потолке — еще один. Из верхнего люка в нижний пролился столп яркого света, озарив маленькую комнатку, скрывавшуюся под полом пещеры.

Я достал из инвентаря жезл, способный обнаруживать спрятанные ловушки — как магические, так и обычные. Убедившись, что никаких сюрпризов меня не поджидает, я спрыгнул на пыльный пол маленькой комнатки, имеющей форму куба. У ее северной стены возвышался большой грубо отесанный камень, а из него грифом вверх торчала электрогитара. Я видел точно такую же в концертной записи «2112», которую освежил в памяти во время полета к Сиринге, — «Гибсон Лес Пол» 1974 года выпуска. Именно на такой гитаре играл Алекс Лайфсон в турне, посвященном «2112».

Увидев ее торчащей из камня, как артуровский меч, я не смог сдержать улыбки. Как любой пасхантер, я не раз смотрел фильм Джона Бурмена «Экскалибур» и точно знал, что от меня требуется. Я ухватил гитару за гриф, потянул, и она выскользнула из камня, зазвенев струнами.

Я поднял ее над головой, и звон перерос в пауэр-аккорд, эхом отразившийся от стен пещеры. Я уже собрался включить реактивные ботинки и рвануть назад к алтарю, но вдруг застыл на месте, осененный внезапной догадкой.

В старших классах Джеймс Холлидэй несколько лет подряд брал уроки игры на гитаре. Именно этот факт вдохновил меня на то, чтобы и самому немного поучиться. Конечно, настоящей гитары я ни разу в руках не держал, но на виртуальной запиливал только так.

Покопавшись в инвентаре, я извлек медиатор, затем отыскал ноты «2112» и табулатуру к «Находке» — той части песни, в которой герой находит гитару за водопадом. Я ударил по

струнам, и мощный звук заполнил всю пещеру — хотя не было ни электричества, ни усилителей.

Не успел я сыграть несколько тактов, как на стене над камнем, из которого я вытащил гитару, проявились слова:

Первые из красного металла,
Вторые из зеленого кристалла,
А третьи — из чистейшего хрусталя,
И в одиночку их открыть нельзя.

Как только стих отзвук последнего аккорда, эти строки стали бледнеть и на глазах стираться с камня. Я поспешно сделал скриншот, уже прикидывая, что может значить эта подсказка. Имеются в виду Третьи врата, это понятно. Значит, нельзя открыть в одиночку...

Интересно, а «шестерки» догадались сыграть здесь эту песню? Вряд ли. Скорее всего они просто выдрали гитару из камня и немедленно помчались в храм, не получив никакой подсказки. Если так, они не знают, что для открытия Третьих врат нужно провернуть какой-то фокус. Может, именно поэтому они до сих пор не заграбастали пасхальное яйцо.

Я вернулся в храм и положил гитару на алтарь. Как только я это сделал, огромные компьютеры разразились жуткой разноголосицей звуков — будто настраивался большой оркестр. Вся эта какофония становилась громче и громче и вдруг резко оборвалась. Над алтарем вспыхнул яркий свет, и гитара превратилась в Хрустальный ключ.

Когда я взял его, раздался уже знакомый мелодичный звон, и мой результат на Доске почета вырос на двадцать пять тысяч очков. А поскольку за Вторые врата я получил двести тысяч очков, теперь мой счет достиг трехсот пятидесяти трех тысяч. На тысячу больше, чем у Сорренто. Я снова оказался на первом месте!

Но праздновать было рано. Я быстро осмотрел ключ. На его сверкающих гранях не было никаких надписей, лишь единственная каллиграфическая буква «А». Я тотчас узнал ее. Монограмма Холлидэя.

Такая же буква была на его первом листе персонажа в D&D. Она же украшала черные одежды его знаменитого аватара в OASISe — Анорака. И я знал, что такая же буква есть на главных воротах замка Анорака — его неприступной твердыни.

В первые несколько лет Охоты, когда в OASISe находилась очередная точка, в которой, по всеобщему мнению, могли быть спрятаны ключи, пасхантеры всякий раз налетали на нее роем кровожадных ос. В первую очередь такого внимания

удостаивались планеты, код для которых писал сам Холлидэй. Среди них наиболее заметной была планета Хтония в Десятом секторе, представляющая собой подробнейшую модель мира, который Холлидэй придумал для своей кампании в D&D еще в старших классах. В этом же мире разворачивался сюжет первых написанных им игр. Хтония стала пасхантерской Меккой. Разумеется, я тоже совершил туда паломничество, посмотрел на замок Анорака. Но еще никому не удавалось проникнуть в твердыню создателя OASISa. Войти туда мог лишь сам хозяин.

Но теперь я знал, что это не так. Непременно должен быть какой-то способ попасть туда — потому что именно там спрятаны Третьи врата.

Вернувшись на корабль, я тут же стартовал. Установив курс на Десятый сектор, я открыл новостные ленты — запенить произведенный фурор.

Но оказалось, что мое триумфальное возвращение на первое место в рейтинге вовсе не стало новостью дня. Случилось кое-что покруче. Весь мир наконец-то узнал, где именно спрятано пасхальное яйцо Холлидэя. Все обозреватели только и говорили о планете Хтония, на которую высадилась вся армия корпорации IOI, взяв в кольцо замок Анорака.

«Шестерки» окопались там вскоре после того, как я прошел Вторые врата.

Я знал, что это не совпадение. Увидев, что я наседаю им на пятки, они перестали вести тайную деятельность и поспешили осадить место, где спрятаны Третьи врата, пока я или кто-нибудь еще не успел до него добраться.

На подходе к Хтонии я включил маскировку и облетел замок, чтобы оценить ситуацию. Все было еще хуже, чем я думал.

«Шестерки» установили какой-то магический щит, полупрозрачный купол, полностью накрывший замок и окрестности. Внутри его находилась и вся их армия — разного рода войска и боевые машины.

Несколько пасхантерских кланов уже прибыли на Хтонию и пытались снести щит ядерными ракетами. Каждый удар сопровождался ослепительными фейерверками, при этом щиту они не наносили ни малейшего вреда. Но пасхантеры продолжали упрямо штурмовать купол. Их прибывало все больше и больше, и они пробовали все возможные средства, но купол ничто не брало — ни ядерные боеголовки, ни огненные шары, ни магические снаряды. Группа пасхантеров даже взялась рыть под него подкоп, но вскоре обнаружила, что щит представляет собой сферу, так что из-под земли к замку тоже не подобраться.

К вечеру несколько самых продвинутых чародеев закончили

серию заклятий прорицания и объявили на пасхантерских форумах, что щит вокруг замка создан посредством мощнейшего артефакта — шара Озувокса, управлять которым может лишь маг девяносто девятого уровня. Артефакт формирует вокруг себя сферический щит около пятисот метров в обхвате. Щит не уязвим ни для каких видов воздействия и способен испепелить все, что к нему прикасается. Время его функционирования неограниченно, он будет существовать до тех пор, пока управляющий им чародей остается на месте и держит на артефакте обе руки.

Еще несколько дней пасхантеры силились преодолеть щит всеми способами. Они пробовали магию, технологии, телепортацию, заклятия нейтрализации, другие артефакты — все безуспешно.

В пасхантерском сообществе воцарилась атмосфера полной безнадеги. И кланы, и одиночки уже были готовы сдаться. «Шестерки» взяли Хрустальный ключ и надежно перекрыли конкурентам доступ к Третьим вратам. Все решили, то Охота близится к финалу и исход ее предрешен.

В ходе всей этой катавасии мне каким-то образом удалось сохранить холодный рассудок. Существовала вероятность, что «шестерки» пока еще даже не поняли, как открыть Третьи врата. Конечно, теперь они располагали массой времени и могли позволить себе никуда не спешить — рано или поздно решение найдется.

Но я был не намерен отступать. До тех пор пока пасхальное яйцо не окажется в руках у какого-нибудь аватара, игра продолжается. И, как это происходит в любой классической видеоигре, мы вышли на новый, более сложный уровень. А новый уровень, как правило, требует новой стратегии.

Ее разработкой я и занялся. Сформулировал нахальный, смелый план, успех которого мог быть обеспечен разве что фантастической удачей. И едва придумав, начал воплощать его в жизнь — отправил АртЗмиде, Эйчу и Сёто письмо с детальными инструкциями, где искать Вторые врата и как добыть Хрустальный ключ. Убедившись, что сообщение доставлено всем троим, я перешел к следующему этапу своего плана. Признаюсь, он внушал мне ужас, поскольку у меня был нехилый шанс погибнуть в процессе. Но это меня не остановило.

Я твердо решил пройти Третьи врата — или сдохнуть.

Уровень 3

Плюсы выхода из дому сильно преувеличены.

«Альманах Анорака», гл. 17, стр. 32.

0028

Когда корпоративная полиция IOI явилась по мою душу, я смотрел фильм «Исследователи» (1985; режиссер — Джо Данте). В нем трое друзей строят на заднем дворе космический корабль, а потом улетают на нем искать внеземные цивилизации. Один из лучших детских фильмов, я считаю. Завел себе привычку пересматривать его хотя бы раз в месяц. Чтобы не расхолаживаться.

В углу дисплея у меня висело окно, на которое выводились данные с камеры наружного наблюдения, так что я увидел, как фургон отдела взыскания долгов корпорации IOI с сиреной и мигалкой остановился у подъезда. Из него выскочили четыре копа в касках и тяжелых ботинках и вбежали в дом. За ними шел человек в костюме. Я переключился на камеру в вестибюле. Копы показали значки охране и скрылись в лифте.

Теперь они поднимались на мой этаж.

— Макс, — пробормотал я, отметив, что голос дрогнул от страха, — выполняй протокол безопасности номер один: «Кром строг, силен и вечен».

Эта голосовая команда инициировала длинную серию запрограммированных действий как в OASISe, так и в реале.

— Т-т-так т-т-точно, шеф! — жизнерадостно отозвался Макс.

Квартира тут же перешла в режим аварийной блокировки. С грохотом опустилась титановая «ЗверьДверь», дублируя бронированную входную.

Я переключился на камеру, установленную в коридоре на этаже. Четверо копов выскочили из лифта и побежали к моей квартире. Двое были вооружены плазменными горелками, двое — мощными шокерами «Мегавольт». Человек в костюме нес в руках электронный планшет.

Их появление меня ничуть не удивило. Я знал, зачем они здесь. Сейчас они вскроют двери и вытащат меня наружу, как консервированную ветчину из банки.

Наружный сканер вывел на дисплей информацию о «гостях». Все пятеро — сотрудники коллекторского отдела IOI, имеющие действительный ордер на арест Брайса Линча, проживающего по этому адресу. Поэтому, следуя законодательству, система безопасности немедленно открыла обе бронированные двери, предоставляя коллекторам доступ в мое жилище. Вот только «ЗверьДверь», которую я установил по собственной инициативе, общей системой безопасности здания не управлялась и по-

прежнему надежно закрывала вход.

Разумеется, коллекторы ничего другого и не ожидали, затем и прихватили с собой плазменные горелки.

Тип в костюме протиснулся мимо копов и осторожно приложил большой палец к домофону. У меня на дисплее отобразилось его имя и должность: «Майкл Уилсон, сотрудник отдела взыскания долгов корпорации IOI, личный номер IOI-481231».

Уилсон посмотрел в камеру и любезно улыбнулся.

— Мистер Линч, меня зовут Майкл Уилсон, я представляю отдел взыскания долгов корпорации «Инновейтив онлайн индастриз». — Он взглянул на свой планшет. — Я здесь потому, что вы не внесли три последних платежа по кредитной карте IOI Visa. Ваша задолженность на сегодняшний день превышает двадцать тысяч долларов. По нашим данным, вы безработный, и потому признаны неплатежеспособным. Согласно действующему законодательству мы вправе осуществить принудительное зачисление вас в штат сотрудников корпорации в целях отработки долга. Вы будете работать у нас до тех пор, пока полностью не возместите долг, включая проценты, комиссии, пени и все прочие штрафные выплаты, которые могут повлечь за собой ваши действия. — Уилсон кивнул на сопровождающих его копов. — Эти господа помогут мне задержать вас и сопроводить к вашему новому месту работы. Мы требуем, чтобы вы открыли дверь и обеспечили нам доступ в ваше жилище. Довожу до вашего сведения, что мы уполномочены конфисковать все ваше личное имущество. Оно будет продано на аукционе, и вырученные деньги пойдут в уплату вашего долга.

Всю эту тираду он выдал без единой паузы, монотонным голосом человека, который привык повторять одно и то же каждый день.

Я собрался с духом и ответил в домофон:

— Конечно, ребят, не вопрос, ща я к вам выйду. Штаны вот только надену.

Уилсон перестал улыбаться.

— Мистер Линч, советую вам открыть дверь в течение десяти секунд. В противном случае мы уполномочены применить силу. Весь ущерб собственности вашего арендодателя, вызванный насильственным проникновением, и стоимость ремонтных работ мы прибавим к сумме вашего долга. Спасибо за понимание.

Он отступил в сторону и дал копам знак начинать взлом. Один из них немедленно включил плазменную горелку и начал резать ее пылающим оранжевым кончиком титановую обшивку двери. Второй пристроился сбоку и стал прорезать дыру прямо в

стене. Эти ребята явно ознакомились с техническими характеристиками здания и знали, что стены каждой квартиры представляют собой бетон, обшитый стальными листами. Преодолеть их было гораздо проще, чем титановую дверь.

Конечно, я давно уже принял меры предосторожности и укрепил стены, пол и потолок, собрав в квартире специальную защитную клетку из титанового сплава. Так что, пробившись через бетон, копы обнаружат ее частые прутья. Правда, это задержит их минут на пять-шесть, не больше. Потом они все равно ворвутся внутрь.

Я слышал, что у корпоративных копов IOI было свое жаргонное выражение для процедуры изъятия будущего долгового сотрудника, забаррикадировавшегося у себя в берлоге. Они называли это «кесаревым сечением».

Я не запивая проглотил две таблетки успокоительного, которым запасся, готовясь к сегодняшнему дню. Еще две я принял утром, но что-то они не подействовали.

Зайдя в OASIS, я закрыл все окна на дисплее и установил параметры безопасности аккаунта на максимальный уровень. Затем в последний раз проверил Доску почета — просто убедиться, что там ничего не изменилось и «шестерки» еще не победили. К счастью, вот уже несколько дней никаких перемен на верхних строках таблицы не было.

РЕКОРДЫ:

01. АртЗмида: 354 000**[ВРАТА-II]**
02. Парсифаль: 353 000**[ВРАТА-II]**
03. IOI-655321: 352 000**[ВРАТА-II]**
04. Эйч: 352 000**[ВРАТА-II]**
05. IOI-643187: 349 000**[ВРАТА-II]**
06. IOI-621671: 348 000**[ВРАТА-II]**
07. IOI-678324: 347 000**[ВРАТА-II]**
08. Сёто: 347 000**[ВРАТА-II]**
09. IOI-637330: 346 000**[ВРАТА-II]**
10. IOI-699423: 346 000**[ВРАТА-II]**

АртЗмида, Эйч и Сёто прошли Вторые врата и получили Хрустальный ключ в течение сорока восьми часов после того, как я отправил им письмо. АртЗмида снова оказалась на первом месте — у нее ведь были призовые очки за то, что она взяла Нефритовый ключ первой и Медный — второй, плюс стандартные двадцать пять тысяч очков за Хрустальный.

Все трое пытались связаться со мной, но я игнорировал звонки, письма и приглашения в чат. Не хотел говорить им, что именно задумал, — все равно ничем не помогут да еще, чего доброго, попытаются отговорить.

В любом случае назад пути не было.

Я закрыл Доску почета и долгим взглядом обвел свою виртуальную крепость — возможно, в последний раз. Затем сделал несколько глубоких вдохов, как ныряльщик, готовящийся уйти под воду, и нажал на кнопку выхода из системы. OASIS исчез, я оказался перед виртуальным рабочим столом. Открыв окно терминала, я вбил команду кровькишки. Она запускала процесс самоуничтожения.

На дисплее возникла полоса отсчета времени до завершения процесса полной очистки диска с записью нулей в каждый физический сектор.

— Прощай, Макс, — прошептал я.

— Адиос, Уэйд, — ответил мне Макс, прежде чем исчезнуть навсегда.

Сидя в кресле, я уже чувствовал жар, идущий от входной двери. Стянув с глаз визор, я увидел, что в двери и стене наметились отверстия и от них тянется дым. Он постепенно заполнял квартиру, и очистители воздуха перестали с ним справляться. В горле запершило.

Первой все-таки сдалась дверь. Из нее выпал дымящийся круг металла — с таким грохотом, что я аж подскочил в кресле.

Коп с горелкой отступил в сторону, а его напарник облил края отверстия какой-то охлаждающей пеной из баллончика — чтобы не обжечься, идя на штурм. Ведь именно это они и собирались сделать...

— Путь чист! — раздалось из коридора. — Похоже, он безоружен.

В дыру пролез первый коп. Он внезапно вырос прямо передо мной, тыча мне в лицо шокером.

— Ни с места! — рявкнул он. — Не то шарахну, понял?

Я молча кивнул. Мне вдруг пришло в голову, что это вообще первый человек, переступивший порог моей квартиры за все время, что я тут жил.

Второй коп был куда менее любезен. Без лишних слов он подошел ко мне и сунул в рот резиновый шар кляпа. Стандартная процедура — мало ли, вдруг задерживаемый попытается отдать какой-нибудь приказ домашнему компьютеру. Но в моем случае эта мера уже не имела никакого смысла. В тот самый миг, когда первый чужак вступил на мою территорию, в компьютере сработало воспламеняющее устройство. Так что все микросхемы уже оплавились и слились в блин.

Заткнув мне рот, коп ухватил меня за экзоскелет тактильного костюма, выдернул из кресла как тряпичную куклу и швырнул на пол. Его подельник нашел на стене выключатель и открыл

титановую дверь. В квартиру вошли еще два копа и Уилсон.

Я скорчился на полу и зажмурил глаза. Меня начало трясти, и я ничего не мог с этим поделать. Я пытался собрать волю в кулак и приготовиться к тому, что случится дальше.

Сейчас меня выволокут наружу.

— Мистер Линч, — улыбаясь, сказал Уилсон. — Вы находитесь под корпоративным арестом. — Он повернулся к копам. — Вызывайте инвентаризаторов, пусть тут все опишут и соберут.

Он обвел взглядом комнату, заметил дымок, курящийся над компьютером, и покачал головой.

— А вот это глупо. Компьютер можно было продать и возместить часть вашего долга.

—

Кляп не дал мне на это ответить. Я лишь пожал плечами и показал Уилсону «фак».

С меня содрали тактильный костюм и бросили его на пол, чтобы инвентаризаторы подобрали, оценили и увезли. Вместо него выдали одноразовый серый комбинезон и пластиковые тапки. Комбинезон на ощупь был как наждачка. Пришлось надеть его на голое тело, и кожа тут же начала зудеть, а в наручниках особо не почешешься.

Меня вытащили в коридор. В резком свете люминесцентных ламп пропадали цвета, и все происходящее напоминало сцену из старого черно-белого фильма. В лифте играла музыка, и я мурлыкал в такт настолько громко, насколько позволял кляп. Мне хотелось показать им, что я не боюсь. Один из копов пригрозил мне шокером, и я заткнулся.

В вестибюле на меня нацепили зимнюю куртку с капюшоном. Я ведь теперь собственность корпорации, человеческий ресурс. Нельзя, чтобы я слег с воспалением легких. Потом меня вывели наружу, и я впервые больше чем за полгода подставил лицо солнечному свету.

Шел снежок, асфальт под ногами покрылся тонким слоем серого льда. Не знаю уж, сколько там было градусов, но я в жизни так не мерз. Ветер пронизывал до костей.

Меня подвели к фургону. В кузове уже сидели два моих новых коллеги по корпоративному рабству — оба пристегнуты к пластиковым креслам, глаза скрыты под визорами. Этих, значит, повязали чуть раньше меня. Отдел взыскания долгов работал прямо как служба утилизации мусора: каждое утро новый выезд и новые поступления.

Справа сидел долговязый парень немногим старше меня. Тощий, как будто не первую неделю живет впроголодь. Пол

второго, чудовищно ожиревшего существа, я сразу определить не смог и решил пока считать его мужчиной. Его лицо было скрыто немытыми белобрысыми патлами и какой-то штуковиной вроде противогаза, закрывающей нос и рот. Толстый черный шланг от нее тянулся к отверстию в полу фургона. Сначала я не понял, для чего нужна эта маска, но тут жирный чувак качнулся вперед, натянув удерживающие его ремни, и его стошнило в маску. Я услышал, как включился вакуумный отсос. Интересно, куда ведет черный шланг... Содержимое желудка в таких случаях сливается в какой-то резервуар или прямо на асфальт? Скорее в резервуар. С IOI станется проанализировать рвотные массы и внести результаты в личное досье сотрудника.

— Не тошнит? — поинтересовался один из копов, вытаскивая у меня изо рта кляп. — Если тошнит, дадим маску.

— Спасибо, я отлично себя чувствую, — ответил я не особо убедительно.

— Ну смотри... Если придется после тебя тут мыть, ты об этом пожалеешь.

Меня втолкнули внутрь, посадили напротив тощего и привязали ремнями. Два копа остались вместе с нами в кузове, убрав плазменные горелки в ящик. Другие двое захлопнули дверь и полезли в кабину.

Вытянув шею, я смотрел сквозь тонированные стекла в задних дверях на удаляющееся от меня здание, в котором я прожил последний год. Даже нашел свое окно на сорок втором этаже — оно единственное было замазано черной краской. Инвентаризаторы наверняка уже там, разбирают мои пожитки, сортируют, снабжают номерами, надписывают и раскладывают по коробкам, готовя для аукциона. Когда в квартире ничего не останется, туда запустят роботов-чистилыциков, чтобы убрали и продезинфицировали помещение. Служба ремонта заделает дыру в стене и поставит новую дверь. Корпорации IOI будет выставлен счет, сумма которого прибавится к сумме моего долга.

Во второй половине дня какому-нибудь пасхантеру, которому повезло оказаться следующим в листе ожидания, сообщат, что квартира освободилась. К вечеру в нее уже наверняка въедет новый жилец. Короче, солнце не успеет сесть, как не останется никаких следов того, что я там когда-то жил.

Фургон свернул на Хай-стрит. Под колесами захрустели кристаллики соли, покрывающей обледенелый асфальт. Коп нацепил мне на глаза визор. Теперь я вроде как сидел на белом песке и любовался закатом под тихий шелест морских волн. Видимо, в эту симуляцию погружали всех арестованных, чтобы не буянили по дороге.

Скованными руками я сдвинул визор на лоб. Копы не обратили на это никакого внимания. Я снова вытянул шею и стал смотреть в окно. Я давно не был во внешнем мире и хотел посмотреть, сильно ли он изменился.

0029

Все вокруг по-прежнему покрывал толстый налет запустения — улицы, дома, людей. Даже снег был грязным, падал серыми хлопьями, как пепел после извержения вулкана.

Мне показалось, что бродяг стало больше. Вдоль улиц стояли палатки и слепленные из картонных коробок хибары. Парки больше напоминали лагеря беженцев. Мы ехали среди небоскребов по деловому району, и на каждом углу кучковались люди, греющие руки над разведенными в металлических бочках кострами или переносными обогревателями на топливных элементах. К пунктам бесплатной зарядки электроприборов солнечной энергией тянулись очереди. В них стояли люди в тактильных перчатках и с громоздкими устаревшими визорами на глазах. Они смотрели прямо перед собой и едва заметно шевелили пальцами, взаимодействуя с лучшей реальностью через бесплатные беспроводные точки доступа, предоставляемые GSS.

Наконец мы добрались до самого центра, площади IOI-Плаза.

С недобрым предчувствием я смотрел на приближающиеся башни корпорации Innovative Online Industries — два прямоугольных небоскреба и между ними круглый. Самые высокие здания в городе, мощные башни из зеркального стекла и стали, соединенные друг с другом десятками переходов и горизонтальных лифтов. Верхушки башен исчезали где-то в густых натриевых облаках в вышине. Вообще-то головной офис корпорации IOI ничем не отличался от собственной виртуальной копии в OASISe, но почему-то в реале выглядел еще более впечатляюще.

Фургон подрулил к парковке в основании круглой башни. Миновав несколько бетонных съездов, мы оказались в большом открытом пространстве, напоминающем погрузочный док. Над рядом широких гаражных дверей значилась надпись: «ПУНКТ ПРИЕМА ДОЛГОВЫХ СОТРУДНИКОВ».

Нас вывели из фургона и передали с рук на руки группе охранников, вооруженных шокерами. Наручники с нас сняли и приступили к процедуре сканирования сетчатки. Сотрудник корпорации орудовал ручным сканером и читал вслух информацию, появляющуюся на дисплее. Я в страхе затаил дыхание, но сотрудник произнес:

— Брайс Линч, двадцать два года. Гражданин США. Не судим. Арестован в связи с невозвратом кредита.

Он кивнул своим мыслям и начал тыкать пальцами по

электронному планшету, а меня увели в теплое, ярко освещенное помещение, в котором уже собрались сотни свежеиспеченных корпоративных рабов. Они гуськом ковыляли по лабиринту натянутых веревок, как уставшие дети-переростки в кошмарном парке развлечений. Мужчин и женщин вроде было поровну, хотя с определением пола я мог ошибаться — у большинства, как и меня самого, полностью отсутствовали волосы на голове и теле, осунувшиеся лица покрывала бледность, к тому же нас всех облачили в одинаковые серые комбинезоны и пластиковые тапки. Короче, форменная массовка из фильма «ТЕКС-1138»[17].

Очередь проходила через ряд контрольно-пропускных пунктов. На первом производилось тщательное сканирование каждого нового рекрута новейшим метадетектором с целью обнаружения электронных устройств. Пока топтался в веревочном лабиринте, я видел, как у нескольких человек нашли вживленные под кожу мини-компьютеры и управляемые голосом микротелефоны, спрятанные в зубной коронке. Попавшихся увели в операционную для удаления устройств. Но круче всех оказался чувак в очереди прямо передо мной. У него в мошонке был имплант с навороченной моделью микроконсоли для OASISa «Синатро». Вот это я понимаю: человек с железными яйцами.

Пройдя все пункты контроля, я попал в зону тестирования — огромный зал, разделенный на сотни крошечных звукоизолированных отсеков. Меня усадили в отсек и выдали дешевенький визор и еще более дешевые тактильные перчатки. И все равно, надев их, я немного успокоился, хотя доступа в OASIS они не давали.

Пришлось пройти кучу тестов на профпригодность, сначала простых, потом все более сложных. Тесты были призваны оценить мои знания и способности, которые могут принести пользу моим новым работодателям. Разумеется, сферы приложения моих талантов определялись исходя из липового досье Брайса Линча.

Я блестяще выполнил все задания, связанные с оборудованием, программным обеспечением и сетевыми технологиями OASISa, однако намеренно провалил тест на знание биографии Холлидэя и поп-культуры восьмидесятых годов. Попадание в отдел оологии в мои планы не входило. Там я вполне мог столкнуться нос к носу с Сорренто. Конечно, он вряд ли меня бы узнал — мы ведь никогда не встречались в реале, а со своей старой школьной фотографией я имел уже мало общего, но рисковать я все равно не хотел. Я и без того искушал судьбу так, как мало кто в здравом уме осмелится.

Через несколько часов, когда я наконец покончил с тестами, меня отправили в виртуальную чат-комнату на встречу с

консультантом для долговых сотрудников. Ее звали Нэнси. Гипнотически-монотонным голосом она сообщила мне, что благодаря превосходным результатам тестирования и моему образцовому резюме мне «оказана честь» быть зачисленным в отдел технической поддержки на должность специалиста второй линии с заработной платой в размере двадцати восьми с половиной тысяч долларов в год. Из этой суммы будут вычитаться расходы на жилье, питание, медицинское обслуживание, включая стоматологию и офтальмологию, а также налоги. Оставшийся доход (если от него что-нибудь останется) пойдет на возмещение моего долга корпорации. Как только долг будет погашен, я смогу уйти — или остаться работать в штате постоянных сотрудников, если меня сочтут ценным кадром.

Конечно, это все были разговоры в пользу нищих. Корпоративные рабы могли и не мечтать о свободе — со всеми штрафами, пенями и процентами в конце каждого месяца их долг не то что не уменьшался, а даже увеличивался. Если уж попал в «долговые сотрудники», готовься провести на галерах всю жизнь. Некоторых, кстати, это вполне устраивало. А что, пожизненный наем, гарантия того, что не придется сдохнуть под забором от голода и холода.

Передо мной на дисплее появился «Контракт долгового сотрудника», в котором корпорация снимала с себя ответственность за то и за это и сообщала мне о моих правах (вернее, их отсутствии). Нэнси велела мне прочесть и подписать его, а затем направляться в какой-то «пункт обработки» новых сотрудников. И вышла из чата.

Я пролистал контракт, даже не утруждая себя чтением. В нем было больше шестисот страниц. Нашел поле для подписи, вписал туда «Брайс Линч» и подтвердил сканом сетчатки.

Хоть и пользовался фиктивным именем, я не был уверен, что контракт не будет иметь законной силы, когда этот факт вскроется. Но меня это не волновало. Я действовал по плану и не задумывался о таких мелочах.

Меня снова повели по коридору, к двери с надписью «Обработка долговых сотрудников». За ней оказалась конвейерная лента, на которую меня поставили и потащили куда-то в недра здания — со всеми остановками. На первой забрали и сожгли одежду, в которой я прибыл. На второй прогнали через что-то вроде автомойки, где роботы меня намылили, потерли спинку, окатили водой, облили дезинфектантом и дезинсектантом и насухо вытерли. На третьей выдали новый серый комбез и пластиковые тапки. На четвертой роботы устроили мне полный медосмотр, включающий ряд анализов

крови. К счастью, Закон о секретности генетической информации запрещал использовать данные о моей ДНК без моего согласия. Потом мне впилили сразу четыре прививки из автоматических шприцев — под обе лопатки и в обе ягодицы одновременно.

Над конвейером висели плоские мониторы, на которых нон-стопом крутился один и тот же десятиминутный ролик: «Рабочий контракт с IOI — ваш путь из долгов к успеху!» Третьеразрядные телезвезды бодро декламировали корпоративную пропаганду. Вскоре я уже выучил проклятый ролик наизусть. После десятого просмотра со злости начал декламировать вместе с актерами.

«А что меня ждет после того, как пройду все процедуры зачисления и буду распределен на постоянную позицию?» — спрашивал Джонни, главный герой ролика.
«Тебя ждет перспектива провести остаток жизни в корпоративном рабстве, Джонни», — мрачно думал я, слушая, как любезный сотрудник отдела человеческих ресурсов рассказывает о распорядке дня «долговых сотрудников».

Наконец я добрался до конца конвейера, где робот нацепил мне на лодыжку электронный браслет. Судя по тому, что говорилось в ролике, эта полоска металла будет отслеживать мое местонахождение и давать или запрещать доступ в различные зоны офиса IOI. Если я попытаюсь бежать или снять браслет, эта хреновина может выдать парализующий электрический заряд. В случае необходимости она также вколет мне мощный транквилизатор.

Как только браслет защелкнулся у меня на лодыжке, другой робот ловко прицепил еще какое-то электронное устройство к мочке моего правого уха, проткнув ее в двух местах. Я взвыл и разразился потоком ругательств. Из ролика я уже знал, что это за устройство — МСК, или маячок для слежения и коммуникации. Корпоративные рабы называли его просто «наушник». Мне он напоминал устройства, которые биологи навешивают на исчезающих животных, чтобы отслеживать их перемещения. Маячок также имел встроенный репродуктор, по которому отдел человеческих ресурсов мог делать объявления и отдавать приказы прямо мне на ухо. А еще в нем была крошечная камера, так что мои контролеры могли видеть то, что находится передо мной. Вообще-то по всему офису и так были натыканы камеры слежения, но, видимо, этого руководству было мало: пришлось снабдить камерой каждого раба.

Через несколько секунд после включения наушника из него потек монотонный речитатив системы оповещения, непрерывно передающей инструкции и прочую информацию. Сначала я думал, что с ума от этого сойду, но потом притерпелся. Выбора у

меня все равно не было.

Первым делом я получил через наушник указание идти в ближайший кафетерий, который напоминал столовую из старых фильмов про тюрьмы. Мне вручили кислотно-зеленый поднос, на котором был безвкусный соевый бургер, клякса жидкого картофельного пюре и кусок пирога не пойми с чем на десерт. Я проглотил все это в минуту, и компьютер отдела человеческих ресурсов похвалил меня за здоровый аппетит. Затем мне разрешили пятиминутное посещение туалета. Выйдя оттуда, я получил приказ идти к лифту. Ни кнопок, ни указателя этажей внутри не было. Когда двери открылись, я увидел надпись на стене напротив: «Общежитие, блок №5, техническая поддержка».

Я вышел из лифта и поплелся по тихому и темному коридору. Под ногами лежало ковровое покрытие. Единственным источником света были маленькие лампочки на полу. Мне казалось, что с того момента, когда меня вытащили из квартиры, прошло несколько дней. Ноги уже не держали.

— Ваша первая смена в отделе технической поддержки начнется через семь часов, — сообщил компьютерный голос из наушника. — Пока у вас есть время на сон. На следующем перекрестке поверните налево и найдите свою капсулу. Ее номер — 42G.

Я сделал как велено. Уж этому за сегодня я хорошо научился.

Общежитие смахивало на склеп — сеть коридоров, вдоль которых тянулись ряды похожих на гробы капсул. Капсулы располагались в десять ярусов, с пола до потолка. Каждый такой штабель был пронумерован, а каждый гроб снабжен латинской буквой — от «A» в самом низу до «I» под потолком.

Я отыскал свой гроб в верхней половине сорок второго штабеля. Когда я подошел, в нем с мягким шипением открылся люк, а внутри вспыхнул неяркий голубой свет. Я поднялся по узкой лесенке между штабелями, встал на платформу под люком и влез в капсулу. Платформа отъехала в сторону, и люк закрылся.

Капсула представляла собой белый, как яичная скорлупа, литой пластиковый сосуд — метр в высоту, метр в ширину и два метра в длину. На ее дне лежали матрас и подушка из вспененной резины. Поскольку они воняли жженой покрышкой, я предположил, что они новые.

Помимо камеры в наушнике тут была еще одна камера, расположенная над входом. Ее даже не стали прятать. Очевидно, корпоративный раб должен знать, что за ним всегда следят.

Единственным элементом комфорта в капсуле была развлекательная консоль — большой плоский экран, встроенный в стену, с висящим рядом беспроводным визором. Я ткнул

пальцем в сенсорный экран, чтобы включить консоль. Наверху дисплея появился мой личный номер и должность: «Брайс Т. Линч, ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА, ЛИНИЯ II, сотрудник №338645».

Ниже появился список развлекательных программ, к которым у меня сейчас был доступ. Знакомство с ним не заняло и пары секунд. Я мог смотреть только «Канал IOI» — круглосуточное корпоративное телевидение. Непрекращающийся поток связанных с компанией новостей и пропаганды. Кроме того, мне предоставили доступ к библиотеке обучающих фильмов и симуляций, предназначенных для сотрудников технической поддержки.

Когда я сунулся в другую библиотеку — «Старые фильмы», — мне сообщили, что доступ к ней и другим развлечением я получу только после трех процедур аттестации с положительным результатом подряд. Затем компьютер поинтересовался, не желаю ли я узнать больше о «Программе мотивации долговых сотрудников». Я не желал.

Единственным имеющимся в моем списке развлекательным фильмом был корпоративный сериал про сотрудника техподдержки по имени Томми Эникей. В описании говорилось, что это «отвязный ситком о приключениях и злоключениях Томми, нового долгового сотрудника корпорации, на пути к цели — финансовой независимости и карьерному процветанию».

Я включил первый эпизод и надел визор. Как и следовало ожидать, это был очередной обучающий фильм, просто, типа, с юмором. Я совершенно не хотел смотреть эту тягомотину. Мне хотелось только закрыть глаза и отрубиться. Но я знал, что за мной следят и тщательно фиксируют каждое мое действие. Поэтому я как мог боролся со сном, тупо пяля глаза в экран, на котором прокручивался один эпизод сериала за другим.

Думал я при этом об АртЗмиде. Не мог заставить себя ее забыть. И что бы я ни говорил себе, именно ради нее я начал эту бредовую затею. Надо же быть таким идиотом… У меня ведь теперь нефиговые шансы остаться здесь навсегда… Меня накрыло лавиной неуверенности в своих силах. А если я и правда с катушек съехал на почве одержимости Охотой и АртЗмидой? Стоит ли так рисковать ради девушки, которую я даже ни разу не видел? И которая ясно дала понять, что больше не хочет со мной общаться?

Где она теперь? Вспоминает ли обо мне?

Я истязал себя этими мыслями до тех пор, пока не провалился в сон.

0030

Колл-центр службы технической поддержки занимал целых три этажа восточной прямоугольной башни. На каждом из этих этажей находился лабиринт пронумерованных отсеков. Мой отсек был в самом углу, вдали от всех окон. Всю его обстановку составлял регулируемый офисный стул — и больше ничего. Соседние отсеки пока пустовали, ожидая новых корпоративных рабов.

Никаких безделушек на рабочем месте мне иметь не разрешалось, эту привилегию еще следовало заработать. Если я наберу достаточное количество «бонусных очков» за высокую эффективность работы и хорошие оценки, выставленные клиентами, то смогу «потратить» их на какое-нибудь украшение для своего отсека, — например, приобрести фикус в горшке или миленький плакат с котиком, уцепившимся за веревку для сушки белья.

Я снял с голой стены визор и тактильные перчатки, надел их и рухнул на стул. Рабочий компьютер был встроен в его круглое основание и включался автоматически, стоило мне сесть. Он определил мой идентификационный номер и авторизовал меня в моем рабочем аккаунте и корпоративном интранете. Выхода в OASIS у меня не было. Я мог только читать рабочие письма, штудировать документацию и своды правил и проверять статистику принятых звонков. Больше ничего. И все мои действия в интранете отслеживались, контролировались и фиксировались в личном деле.

Я встал в очередь на прием звонков и приступил к очередной двенадцатичасовой смене. В корпоративном рабстве я провел всего восемь дней, но мне уже казалось, что прошли годы.

Аватар первого страдальца появился передо мной в чат-комнате техподдержки. Над головой у него значились характеристики и поразительно остроумное имя — МПХ-007.

Начинался очередной прекрасный и удивительный день…

МПХ-007, здоровенный лысый варвар в клепаном доспехе из черной кожи и с ног до головы покрытый татуировками, помахал гигантским полуторным мечом длиной почти в два своих роста.

— Доброе утро, мистер МПХ-ноль-ноль-семь, спасибо, что связались с нами, — привычно пробухтел я. — Я специалист технической поддержки номер триста тридцать восемь шестьсот сорок пять. Чем могу вам помочь?

Я не особо старался изобразить любезность в голосе. Все

равно программа обеспечения вежливости фильтровала мою речь, меняя тон на приветливый и жизнерадостный.

— Ну это... — начал МПХ-007. — Я тут купил крутецкий меч, а пользоваться им не могу! Ничего не могу им ткнуть! Чё за херня вообще? Он, типа, сломанный?

— Херня в том, сэр, что вы клинический идиот, — нежно ответил я.

В наушнике прозвучал знакомый мерзкий гудок, и на дисплее вспыхнуло сообщение:

НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ ВЕЖЛИВОСТИ!
ЗАПРЕЩЕННАЯ ЛЕКСИКА: ХЕРНЯ, ИДИОТ.
ВАШ ОТВЕТ ЗАБЛОКИРОВАН.
НАРУШЕНИЕ ЗАФИКСИРОВАНО В ЛИЧНОМ ДЕЛЕ.

Как обычно, патентованная корпоративная программа обеспечения вежливости не дала мне нахамить клиенту — он просто ничего не слышал. Теперь Тревор, контролер моего участка, получит сообщение о моей выходке и припомнит мне ее на очередной аттестации, проходящей раз в две недели.

— Вы, наверное, приобрели этот меч на сетевом аукционе, сэр?

— Ну да... Бешеные деньги отвалил.

— Одну минутку, сэр. Позвольте мне осмотреть предмет.

Я уже знал, в чем дело, но должен был для проформы убедиться, чтобы меня не оштрафовали за нарушение инструкции. Я ткнул указательным пальцем в меч. Рядом с ним появилось окошко с описанием его характеристик. Ну конечно, вот и ответ, на самой первой строчке. Этот магический меч предназначался для аватаров десятого уровня и выше, а мистер МПХ-007 пока дополз только до седьмого. О чем я и поспешил ему сообщить.

— Чё?! — возмутился клиент. — Так нечестно! Продавец ни слова про это не сказал!

— Сэр, всегда желательно проверять, подходит ли вам предмет, прежде чем совершить покупку.

— Твою мать! И что мне с ним делать теперь?

— А вы засуньте его себе в зад, сэр. Получится дерьмо на палочке.

НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ ВЕЖЛИВОСТИ! ВАШ ОТВЕТ ЗАБЛОКИРОВАН.
НАРУШЕНИЕ ЗАФИКСИРОВАНО В ЛИЧНОМ ДЕЛЕ.

Попробуем еще раз.

— Я бы рекомендовал поместить меч в инвентарь и сохранить его там до достижения вашим аватаром требуемого уровня, сэр. Вы также можете выставить его на аукцион и на средства,

вырученные от его продажи, приобрести другое оружие, характеристики которого будут соизмеримы с навыками вашего аватара.

— Чё? — растерянно переспросил МПХ-007.

— Приберегите или продайте.

— А...

— Могу ли я быть чем-то еще полезным?

— Да нет, наверно...

— Спасибо, что связались с нашей службой. Всего наилучшего.

Я ткнул по кнопке отбоя, и МПХ-007 исчез. Длительность разговора— 2.07. Передо мной тут же возникла следующая клиентка — грудастая краснокожая инопланетянка по имени Вартаксс, — а в углу дисплея нарисовалась оценка, которую дал мне МПХ-007. Шесть баллов из десяти. Система заботливо напомнила мне, что для получения прибавки после очередной аттестации мой средний балл должен превышать восемь с половиной.

Работать в техподдержке в офисе IOI оказалось куда сложнее, чем делать то же самое из дома. Не имея выхода в OASIS, я не мог смотреть фильмы, играть и слушать музыку, отвечая на бесконечную череду тупых звонков. Единственным доступным развлечением была возможность смотреть на часы — ну или на котировки акций IOI, которые маячили в углу дисплея каждого сотрудника и не отключались никакими мерами.

За смену мне полагалось три пятиминутных перерыва для походов в сортир и получасовой перерыв на обед. Ел я обычно не в столовой, а у себя в отсеке, чтобы избежать общения с коллегами. Не мог я слушать, как они ноют из-за тупых клиентов и хвастаются тем, сколько бонусных очков набрали. Поработав здесь несколько дней, я начал презирать корпоративных рабов не меньше, чем клиентов.

Раз пять за смену я вырубался. Система будила меня ревом клаксона на ухо и отмечала это в моем личном деле.

В течение первой недели моей работы эти приступы нарколепсии стали такой проблемой, что мне начали выдавать в день по две красные таблетки стимулятора, помогающего бороться со сном. Я их даже принимал. Но только после работы.

Когда смена наконец закончилась, я содрал с себя визор и тактильные перчатки и быстрым шагом направился в общежитие. Это было единственное время в течение дня, когда я куда-то торопился. Дойдя до своего пластикового гроба, я влез внутрь и рухнул на матрас лицом вниз — в той же позе, что и накануне, и два дня назад. Так я пролежал несколько минут, краем глаза

следя за часами на экране развлекательной консоли. Когда они показали 7.07, я перевернулся и сел.

— Свет.

За последнюю неделю стало моим любимым словом. Оно означало свободу.

Лампы, встроенные в стенки моей капсулы, погасли, и все погрузилось в темноту. Если кто-то сейчас наблюдал за мной, то увидел короткую вспышку — это камеры переключились в режим ночного видения. А потом я снова появился на мониторе. Только это уже была не живая трансляция. За прошедшие дни я успел немного поколдовать над местной электроникой, и камеры слежения в моем гробу и в наушнике перестали выполнять свои функции. Настало время, когда за мной никто не следил.

Время действовать.

Я ткнул пальцем в сенсорный экран консоли. На нем загорелся все тот же список доступных мне развлечений — обучающие фильмы и симуляции и, конечно же, «Томми Эникей».

Если бы кто-то решил заглянуть в журнал моей консоли, то увидел бы, что этот сериал я смотрю каждый вечер до тех пор, пока не засну. А просмотрев все шестнадцать эпизодов, запускаю все сначала. В журнале также отражено, что каждый вечер я засыпаю примерно в одно и то же время (примерно — но не точно!) и сплю как убитый до тех пор, пока не прозвонит утренний будильник.

Разумеется, на самом деле я и не думал смотреть дурацкий сериал — как, впрочем, и спать. Всю неделю я спал по два часа в сутки, и хронический недосып уже начинал на мне сказываться.

Но как только гас свет в моей капсуле, я ощущал необыкновенный прилив энергии, и глаза сразу переставали слипаться. Усталость снимало как рукой. Мои пальцы шустро бегали по сенсорному экрану, переключаясь между меню.

Чуть больше полугода назад я купил на аукционе «Г0дныйВарёзник» — том же аукционе, на котором приобрел все для создания новой личности, — набор паролей к интранету корпорации IOI. Я вообще взял в привычку следить за черным рынком информации. Никогда не знаешь, что там могут выставить на продажу. Серверные эксплойты OASISa. Сервисные коды банкоматов. Домашнюю порнушку с участием кинозвезд. Да что угодно. Вот так случайно я наткнулся на любопытный лот — «Пароли к интранету IOI, бэкдоры и системные эксплойты». Продавец утверждал, что предлагает достоверную секретную информацию об архитектуре интранета, а также административные коды доступа и системные эксплойты, которые «предоставят пользователю карт-бланш в корпоративной сети

IOI».

Я бы усомнился в подлинности этих данных, если бы они не были выставлены в столь уважаемом месте. Анонимный продавец представлялся бывшим программистом корпорации, одним из главных архитекторов ее внутренней сети. Возможно, он с самого начала был «оборотнем», то есть намеренно создал бэкдоры и уязвимости в системе, чтобы впоследствии толкнуть эти сведения на черном рынке. Это позволило ему дважды получить деньги за работу и успокоить саднящую совесть — снять с себя груз вины за то, что продался демонической транснациональной корпорации.

Существовала, правда, одна загвоздка, о которой владелец информации не потрудился сообщить. Чтобы воспользоваться всеми этими кодами, нужен был доступ в этот самый корпоративный интранет — прекрасно защищенную внутреннюю сеть, не имеющую никаких связей с OASISом. И есть всего два способа получить этот доступ — попасть в штат постоянных сотрудников IOI (очень сложно и потребует много времени) или загреметь в долговое рабство (минусы этого варианта очевидны).

Но я все равно решил оставить заявку на этот лот — на всякий случай, вдруг пригодится. Поскольку проверить подлинность информации было невозможно, желающих приобрести ее оказалось не много, и лот ушел ко мне за несколько тысяч монет. Через несколько минут после закрытия торгов коды в зашифрованом виде упали мне в почтовый ящик. Я расшифровал их и тщательно изучил. На вид все было нормально, так что я припрятал их на черный день и забыл. А вспомнил через полгода, когда увидел армию «шестерок», окопавшуюся вокруг замка Анорака. Вот тогда я первым делом подумал про имеющиеся у меня коды доступа. А потом шарики и ролики у меня в голове завертелись и я сочинил этот безумный план.

Я изменю финансовую историю гражданина Брайса Линча и позволю забрать себя в долговое рабство. Попав в головной офис IOI и оказавшись по другую сторону корпоративного фаервола, я воспользуюсь кодами доступа и влезу в секретную базу данных отдела оологии, а потом разберусь, как снести щит, установленный вокруг замка Анорака.

Предугадать такой замысел «шестерки» не могли — потому что он был совершенно безумен.

***

Возможность проверить подлинность купленных паролей появилась у меня на вторую ночь в корпорации. Конечно, я был

весь на нервах. Если бы оказалось, что данные липовые, мне бы светило провести в долговом рабстве всю жизнь.

Развернув камеру в наушнике от экрана, я открыл на консоли меню, в котором регулировалась яркость, параметры аудио и видео, громкость и баланс. Выставил значения всех параметров, кроме громкости и яркости, на максимум и нажал на кнопку «Применить» внизу экрана. Громкость и яркость я, напротив, уменьшил до минимума и снова нажал «Применить». В центре экрана появилось маленькое окошко, запрашивающее у меня идентификационный номер специалиста по обслуживанию и код доступа. Я быстро вбил по памяти номер и длинный набор букв и цифр. Краем глаза проверил на предмет опечаток и нажал «ОК». Последовала бесконечно долгая пауза, а затем, к моему величайшему облегчению, выскочила надпись:

ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ – ДОСТУП РАЗРЕШЕН

Я вошел в интранет под аккаунтом техника, проверяющего работу развлекательной консоли и устраняющего неполадки. Доступ в интранет у меня пока был сильно ограничен, но уже давал мне простор для маневра. Используя один из эксплойтов, я мог создать липовый админский аккаунт. И как только я это провернул, мои права в интранете стали практически неограниченными.

Первым делом следовало избавиться от недреманного ока наблюдателей.

Я пролистал несколько десятков меню, пока не отыскал панель «Мониторинг долговых сотрудников». Я ввел личный номер Брайса Линча и раскрыл свое личное дело.

В нем содержалась фотография, сделанная при поступлении, баланс счета, текущий размер заработной платы, группа крови, данные последней аттестации — словом, вся информация, которой располагала обо мне компания. А в верхнем правом углу висели два окошка, в которые транслировались данные с камер у меня в капсуле и в наушнике. Та, что в наушнике, сейчас была направлена на стену, а ту, что над входом, я предусмотрительно перекрыл затылком.

Зайдя в меню конфигурации обеих камер, я воспользовался еще одним эксплойтом. Провернул небольшой трюк, и в обоих окошках вместо прямой трансляции пошла сохраненная в архиве запись с первой ночи, проведенной мной в капсуле. Теперь, если кто-нибудь пожелает узнать, чем я тут занимаюсь, он увидит, что я сплю сном младенца, а вовсе не ковыряюсь в корпоративном интранете. Потом я запрограммировал камеры так, чтобы они переключались на демонстрацию архивной записи, как только я вырублю свет в капсуле. Переход с живой трансляции на запись

будет замаскирован секундным искажением картинки, возникающим при переключении на режим ночного видения.

Я ждал, что в любой момент меня поймают за руку и перекроют мне доступ, но все как-то обходилось. Коды работали. Шесть ночей подряд я осаждал интранет IOI, забираясь все глубже и глубже. Я чувствовал себя заключенным из какого-нибудь старого фильма — каждую ночь я чайной ложкой рыл туннель на свободу и к утру возвращался в камеру.

И вот вчера, незадолго до того, как я рухнул на резиновую подушку и отрубился, я наконец пролез через лабиринт фаерволов к главной базе данных отдела оологии. А сегодня наконец смогу в ней поковыряться.

Я прикинул, что мне потребуется носитель информации, на котором я смогу унести данные, и пару дней назад отправил рабочий запрос на получение флеш-памяти объемом в десять зеттабайт. Запрос был сделан с липового админского аккаунта. Флешку доставили на имя несуществующего техника Сэма Лори в пустующий отсек недалеко от моего. Оттягивая мочку уха так, чтобы камера смотрела в другом направлении, я потихоньку нырнул в этот отсек, схватил крошечный прямоугольничек, припрятал и вечером утащил к себе в гроб, а там — вырубив свет и отключив камеры — вставил его в разъем консоли, используемый для обновления прошивки. Теперь я мог загружать данные из интранета непосредственно на флешку.

Нацепив визор и перчатки от развлекательной консоли, я растянулся на матрасе. Перед глазами у меня была база данных в трехмерном виде — десятки открытых окон зависли в воздухе, наслаиваясь друг на друга. Орудуя руками в тактильных перчатках, я начал углубляться в файловую структуру. Самый большой сегмент базы содержал информацию о Холлидэе. «Шестерки» знали о нем просто сногсшибательно много. По сравнению с тем, что накопали они, мой дневник Грааля смотрелся просто жалко. Все равно что буклет «Весь Шекспир в кратком изложении» на фоне многотомного собрания сочинений. В базе «шестерок» содержались многие вещи, которых я не видел и о существовании которых даже не знал. Школьные табели успеваемости, домашнее видео из его детства, письма, которые он писал фанатам. У меня не было времени толком все просмотреть, но я скопировал самые интересные находки в надежде изучить их потом.

А пока следовало сосредоточиться на поиске информации о замке Анорака и окружающих его войсках. Я выяснил, каким они располагают оружием, транспортом, боевой авиацией, какова численность личного состава. Скопировал всю информацию о

шаре Озувокса — артефакте, с помощью которого «шестерки» установили вокруг замка барьер. Выяснил номер сотрудника, который этот барьер поддерживает.

А потом я взял джекпот — наткнулся на папку с архивными видеозаписями того, как «шестерки» нашли Третьи врата и пытаются их открыть. Общая длительность роликов составляла многие сотни часов. Как все и подозревали, врата действительно скрывались внутри замка Анорака. Переступить его порог могли только те, кто имеет копию Хрустального ключа. К моему крайнему омерзению, первым в замок после смерти его хозяина вошел не кто иной, как Сорренто.

Сразу за входом находился огромный зал со стенами, полом и потолком из золота. В северной стене посверкивала хрустальными гранями большая дверь с замочной скважиной в самом центре.

Я сразу понял, что это и есть Третьи врата. Быстро прокрутил несколько записей с этого дня и последующих. Судя по всему, «шестерки» до сих пор не сообразили, как открыть врата. Просто совать ключ в скважину оказалось бесполезно. Все их аналитики уже не первый день ломали головы над этой проблемой, но не придумали ничего дельного.

Запустив процесс копирования тяжеленной папки, я продолжил лазать по базе данных и в какой-то момент вышел на закрытую область, названную «Звездная палата». Похоже, это была единственная часть базы, для доступа в которую мне не хватало прав. Тогда я воспользовался полномочиями админа и создал «временный аккаунт», наделив его всеми возможными правами и привилегиями администратора. Хитрость сработала, и я вошел в закрытую область. Внутри я увидел две папки: «Статус задачи» и «Оценка угроз». С «угроз» я и начал. Заглянул внутрь — и кровь отхлынула у меня от лица.

Пять папок. «Парсифаль», «АртЗмида», «Эйч», «Сёто» и «Дайто». Последняя зачеркнута жирным красным крестом.

Первым делом я открыл папку своего аватара. Она содержала подробное досье — всю информацию, которую «шестерки» смогли обо мне раскопать. Свидетельство о рождении, школьные табели, все такое. Внизу была ссылка на видеозапись моей встречи с Сорренто — от моего появления в коммуникационном канале до взрыва бомбы в штабеле, где жила моя тетка. После моего бегства они потеряли мой след. Собрали тонны скриншотов и видеозаписей с моим аватаром в OASISe, кучу данных о крепости на Фалько, но в реальном мире так меня и не обнаружили. В графе «местонахождение» значилось «неизвестно».

Я закрыл окно, сделал глубокий вдох и ткнул в досье

АртЗмиды.

На самом верху экрана висела школьная фотография девушки с очень грустной улыбкой. К моему удивлению, аватар АртЗмиды оказался практически копией оригинала. У девушки были такие же темные волосы, те же голубые глаза, то же красивое лицо, которое я знал так хорошо. Все точно такое же — с единственным отличием. Почти всю левую половину ее лица покрывало багровое родимое пятно. Я потом узнал, что такие пятна еще называют «винными» или «пламенеющими невусами». На фотографии девушка пыталась скрыть его под длинной челкой.

АртЗмида убедила меня, что в жизни она уродлива, но теперь я видел, что это совсем не так. В моих глазах какое-то родимое пятно ее совсем не портило. Наоборот, лицо на фотографии было для меня еще прекрасней — потому что я знал, что оно настоящее.

Под фотографией значились личные данные: Саманта Эвелин Кук, двадцать лет, гражданка Канады, рост — метр семьдесят, вес — семьдесят шесть килограммов. Домашний адрес: Британская Колумбия, Ванкувер, Гринлиф-лейн, 2206. Там была еще куча разной информации, вплоть до группы крови и школьных табелей успеваемости с самых младших классов.

А в самом низу я увидел ссылку на какое-то безымянное видео и ткнул в нее. В появившемся окошке было изображение небольшого коттеджа. Несколько секунд я таращился на него, пока не сообразил, что это живая трансляция с камеры, направленной на дом АртЗмиды. «Шестерки» следили за ней прямо сейчас!

Покопавшись в досье, я выяснил, что слежка ведется уже пять месяцев. В доме установлены «жучки», о чем свидетельствовали сотни часов аудиозаписей — все-все ее разговоры в OASISe. Там же лежали текстовые расшифровки всех ее фраз, произнесенных во время прохождения Первых и Вторых врат.

Я открыл файл Сёто. В нем также значилось настоящее имя — Акихиде Карацу — и адрес его квартиры в Осаке. Со школьной фотографии смотрел худой мужественный парень с бритой головой. Как и Дайто, внешне он не имел ничего общего со своим аватаром.

Об Эйче «шестерки» знали меньше всего. Информация в его досье была очень скудной, а фотография и вовсе отсутствовала, ее заменял скриншот из OASISa. Имя указывалось явно вымышленное — Артур Дент, так звали главного героя цикла романов Дугласа Адамса «Автостопом по галактике». В графе «адрес» стояла туманная формулировка «меняется», а ниже располагалась ссылка «Последние точки выхода в OASIS»,

ведущая к списку беспроводных узлов, которыми воспользовался Эйч. Территориальный разброс получался немаленький — Бостон, Вашингтон, Нью-Йорк, Филадельфия и, совсем недавно, Питсбург.

Я начал понимать, как «шестерки» вычислили АртЗмиду и Сёто. Корпорация IOI владела сотнями региональных телекоммуникационных компаний, что делало ее крупнейшим интернет-провайдером в мире. Очень сложно было найти выход в сеть, не прибегая к ее услугам. Судя по всему, корпорация нелегально мониторила мировой интернет-трафик, чтобы найти нескольких пасхантеров, представляющих для нее угрозу. Меня они не нашли только потому, что я параноик и потрудился организовать себе прямую оптоволоконную связь с OASISом.

Последним я открыл файл Дайто, заранее боясь того, что там увижу. Как и у остальных, там было имя, Тосиро Йосиаки, и домашний адрес. Ниже две ссылки на статьи о «самоубийстве» и безымянный видеоролик, датированный днем его гибели. Я нажал на «просмотр». Это была съемка любительской ручной камерой. Два здоровенных амбала в черных лыжных масках (плюс человек, держащий камеру) притаились в коридоре. Получив сигнал через наушник, они открыли дверь в маленькую квартирку Дайто магнитным ключом. Я с ужасом смотрел, как они врываются туда, вытаскивают Дайто из тактильного кресла, волокут к балкону и перебрасывают через перила.

Эти сволочи засняли даже то, как он летит вниз. Вероятно, по распоряжению Сорренто.

Я ощутил прилив тошноты. А когда очухался, скопировал все пять досье на флешку и открыл папку «Статус задачи». Похоже, в ней содержался архив отчетов, направляемых отделом оологии высшему корпоративному начальству. Отчеты были упорядочены по дате, самый последний — наверху. Его я и открыл.

Это оказалась служебная записка от начальника отдела оологии совету директоров. В ней Сорренто предлагал похитить АртЗмиду и Сёто и вынудить к сотрудничеству. С их помощью он надеялся открыть Третьи врата, найти яйцо и победить в Охоте. А после обоих предлагалось «устранить».

Сначала я застыл в полной растерянности. Потом перечитал записку, обуреваемый смесью паники и гнева. Судя по временной отметке, Сорренто отправил свое предложение в начале девятого, то есть меньше пяти часов назад. Значит, руководство скорее всего еще не успело его прочитать. А когда прочтет, непременно пожелает обсудить с Сорренто подробности операции. Значит, агентов за АртЗмидой и Сёто отправят не раньше чем завтра, возможно, ближе к середине дня.

Я еще могу успеть предупредить их. Но для этого придется

сильно изменить план побега. Перед арестом я организовал отложенный перевод денег со своего счета на долговой счет Брайса Линча в IOI, чтобы корпорации пришлось выпустить меня на свободу. Но деньги будут перечислены только через пять дней. К тому времени АртЗмиду и Сёто уже успеют надежно запереть в камере без окон.

Я планировал изучать базу «шестерок» до конца недели, но теперь об этом не могло быть и речи. Следовало бежать сегодня же, прихватив с собой как можно больше информации, а разбираться в ней уже потом.

Я дал себе времени до рассвета.

0031

Следующие несколько часов я лихорадочно копировал из базы «шестерок» на ворованную флешку все, что казалось маломальски полезным. Прошерстив ее целиком, я отправил со своего суперпривилегированного аккаунта заявку на снабжение от отдела оологии. Воспользовался формой, по которой «шестерочье» руководство заказывало виртуальное оружие и снаряжение для OASISa, запросил некий определенный предмет и потребовал доставку через два дня к двенадцати часам.

К шести утра я все закончил. До начала смены оставалось всего полтора часа, скоро у моих соседей начнут срабатывать будильники. У меня почти не оставалось времени.

Я открыл досье Брайса Линча, долгового сотрудника, и обнулил его липовую задолженность. Потом перешел в меню «Контроль и наблюдение за долговыми сотрудниками», из которого осуществлялось управление моим наушником и электронным браслетом, и сделал то, о чем мечтал всю неделю, — отключил замки на обеих хреновинах.

Мочку уха пронзила острая боль. Скобы выдернулись из полузаживших проколов, наушник упал, отпрыгнул от плеча и приземлился мне на колени. В ту же секунду раскрылся и соскользнул на пол браслет, оставив на лодыжке полосу стертой кожи.

Теперь путь назад был отрезан. Доступ к записям, сделанным камерой в наушнике, имели не только мои надзиратели, но и Служба защиты долговых сотрудников — организация, следящая за соблюдением моих гражданских прав. Отключив камеру, я остался без защиты. Если сотрудники безопасности поймают меня с ворованной флешкой, забитой сверхсекретными данными, мне конец. «Шестерки» могут запытать меня до смерти, и никто об этом не узнает.

Я завершил последние приготовления к побегу, вышел из интранета в последний раз, снял визор и перчатки и открыл в стене капсулы щиток для технического обслуживания развлекательной консоли. Там я еще в первые дни обнаружил узкое пустое пространство возле стенки, и теперь достал оттуда припрятанный сверток — аккуратно сложенную и запакованную в вакуумный пакет униформу техника с кепкой и нагрудным значком. Форму я раздобыл тем же способом, что и флешку — отправил с админского аккаунта запрос в службу снабжения, и форму доставили в пустой отсек на моем этаже. Я снял комбез,

вытер им кровь с уха и шеи, вытащил из-под матраса две полоски пластыря и залепил ими проколотую мочку. Затем переоделся в новый прикид, аккуратно вынул флешку и спрятал в карман. Подобрал наушник и сказал в него:

— Мне надо в туалет.

В полу капсулы открылся люк. В коридоре пока было темно и пусто. Я засунул наушник и серый комбинезон под матрас, убрал электронный браслет в карман и, напомнив себе, что надо дышать, выполз наружу.

По пути к лифтам я встретил нескольких «коллег», но никто из них, как обычно, не посмотрел мне в глаза. Я вздохнул с облегчением, поскольку очень боялся, что кто-нибудь узнает во мне корпоративного раба в краденой униформе. Остановившись у лифта, я затаил дыхание, пока система сканировала мой нагрудный значок. Мне показалось, что это заняло целую вечность, но тут двери наконец открылись и электронный голос произнес:

— Доброе утро, мистер Таттл. Пожалуйста, назовите этаж.

— Первый, — хрипло сказал я.

Двери закрылись, и лифт поехал вниз. На моем значке стояло «Гарри Таттл»[18]. Я наделил Гарри правами доступа на все этажи здания, переписал на это имя свой арестантский браслет и перепрограммировал его так, чтобы он выполнял функции браслетов, выдаваемых постоянным сотрудникам — то есть служил удостоверением личности. Теперь, когда я оказывался перед сканером лифта или какой-нибудь двери, браслет сигнализировал, что меня надо немедленно пропустить, а вовсе не шандарахнуть электрошоком и обездвижить до прибытия охраны.

Я ехал вниз молча, стараясь не коситься на камеру слежения. Но потом меня осенило, что, когда я благополучно удеру, эту запись будут тщательно изучать. Скорее всего она попадет к Сорренто и его начальству. Подумав об этом, я не смог отказать себе в удовольствии — посмотрел прямо в объектив, ласково улыбнулся и почесал средним пальцем переносицу.

Двери раскрылись на первом этаже. Я почти ожидал, что меня встретит толпа охранников, направляющих пушки мне в лицо, но увидел лишь группку клерков, мирно ожидающих лифта. Секунду я тупо пялился на них, а потом шагнул из кабины с таким чувством, будто пересекаю государственную границу.

В вестибюле царило броуновское движение — накачанный кофеином офисный планктон сновал между дверями и лифтами. Все это были постоянные сотрудники, не долговые. Они могли уйти домой после смены и вообще уволиться. Интересно, как им

тут работалось, зная, что в том же здании, а может, и на соседнем этаже, вкалывает не одна тысяча долговых рабов.

Я заметил у секретарской стойки двух охранников и обошел их стороной, лавируя сквозь толпу в направлении длинного ряда автоматических стеклянных дверей, ведущих на свободу. Трудно было заставить себя не побежать к ним, расталкивая встречный поток спешащих на работу людей. Я просто техник, ребята. Просто техник, который идет домой после долгой смены. Я всю ночь перезагружал роутеры и теперь иду спать. Вот и все. Техник я. А вовсе не беглый корпоративный раб с десятью зеттабайтами ворованной информации в кармане. Никак нет, сэр.

На полпути к дверям я обратил внимание на странный звук и посмотрел себе на ноги. Я по-прежнему был обут в пластиковые тапки, и они чудовищно скрипели на отполированном до блеска мраморном полу. Среди мягкого постукивания дорогих ботинок и цоканья каблучков этот скрип будто призывал: «Эй, глядите! Парень в арестантских пластиковых тапках!»

Но я продолжал идти как шел. У самых дверей кто-то взял меня за плечо. Я застыл на месте.

— Минутку, сэр, — произнес женский голос за спиной.

Я чуть не рванул на выход со всех ног, но что-то в тоне женщины меня удержало. Я обернулся и встретил обеспокоенный взгляд высокой дамы средних лет в строгом темно-синем костюме и с кейсом в руке.

— Вы ухо поранили, — сообщила она, болезненно морщась. — Похоже, сильно.

Я коснулся правой мочки и посмотрел на руку. Пальцы были в крови. Пластыри отвалились, а я и не заметил. Пару секунд я пребывал в ступоре, не зная, что делать. А потом просто кивнул, пробормотал «спасибо» и как можно спокойней вышел на улицу.

Ледяной утренний ветер чуть не сбил меня с ног. Едва удержав равновесие, я сбежал вниз по многоярусной лестнице, на ходу скинув электронный браслет в мусорку. Он со стуком упал на дно железного бака, и слышать это было очень приятно.

Оказавшись на тротуаре, я быстро зашагал на север. Выглядел я довольно подозрительно — единственный человек без куртки на ощутимом морозце. Ноги у меня вскоре онемели, потому что носков на мне тоже не было, только пластиковые тапки.

Когда я наконец добрался до теплого офиса «Ящика», службы аренды абонентских ячеек, в четырех кварталах от IOI-Плаза, у меня уже зуб на зуб не попадал. За неделю до того, как меня забрали, я арендовал здесь по сети ячейку и заказал на нее новейшую портативную систему погружения в OASIS. «Ящик»

представлял собой контору полностью автоматизированную, так что общаться с сотрудниками мне не пришлось и клиентов, кроме меня, в этот утренний час не было. Я спокойно нашел свою ячейку, вбил код, достал свой заказ, уселся прямо на пол и вскрыл упаковку. Как следует растерев замерзшие руки, пока не восстановилась чувствительность пальцев, я натянул визор и перчатки и вошел в OASIS. Офис GSS находился всего в миле отсюда, и я смог воспользоваться одной из их бесплатных точек доступа, а не городским узлом, подконтрольным IOI.

Завершения процесса авторизации я ждал с бешено колотящимся сердцем. Я не был в OASISe целых восемь суток. Личный рекорд. Когда мой аватар материализовался в командном центре крепости на Фалько, я с удовольствием посмотрел на свое виртуальное тело как на любимый костюм, который давно не носил. На дисплей тут же выскочило окошко, оповещающее о нескольких новых сообщениях от Эйча и Сёто. И, к моему удивлению, одно письмо пришло от АртЗмиды. Все трое спрашивали, где я и что со мной стряслось.

Первым делом я ответил АртЗмиде. Предупредил, что «шестеркам» известно ее имя и адрес, что она находится под их постоянным наблюдением и что в ближайшее время ее могут попытаться похитить. В качестве доказательства я приложил копию ее досье из базы данных и вежливо рекомендовал сию же секунду выходить из дома и сматываться на хрен в любом направлении.

«Бросай все вещи, — писал я, — ни с кем не прощайся, просто вставай и вали прямо сейчас. Будь осторожна: нельзя, чтобы тебя выследили. Найди безопасный выход в Интернет (не через провайдера «шестерок»!) и возвращайся в OASIS. Встретимся в Норе у Эйча. Постараюсь быть там как можно скорее. Выше нос, у меня есть и хорошие новости». В конце я добавил короткий постскриптум: «А в жизни ты еще красивее».

Примерно такие же письма с приложенными досье я отправил Эйчу и Сёто — ну, только без постскриптума. Затем я открыл Реестр граждан Соединенных Штатов Америки и попробовал в нем авторизоваться. К моему огромному облегчению, купленный пароль все еще работал и я смог войти в сфабрикованный профиль Брайса Линча. Теперь там была фотография, сделанная при зачислении меня в штат корпоративных рабов, и прямо на ней крупными буквами значилось: «Разыскивается!» В IOI обнаружили мой побег и заявили в полицию.

Обратное превращение не заняло у меня много времени. Я стер всю информацию о Брайсе Линче и скопировал свои отпечатки пальцев и сканы сетчатки в свой настоящий профиль. И

через несколько минут, когда я вышел из базы данных, Брайс Линч больше не существовал. Я снова был Уэйдом Уоттсом.

Выйдя из «Ящика», я поймал автотакси — из небольшой местной компании, не из подконтрольного корпорации «СупраТакси».

Плюхнувшись на сиденье, я с замиранием сердца приложил палец к сканеру. На дисплее вспыхнул зеленый огонек. Система распознала меня как добропорядочного гражданина Уэйда Уоттса, не как беглого должника Брайса Линча. Автопилот поздоровался со мной электронным голосом:

— Доброе утро, мистер Уоттс. Куда едем?

Я назвал адрес магазина одежды «Цифр0в0й фас0н» на Хай-стрит, недалеко от университета Огайо. Там продавалось так называемое «гибридное» шмотье, представляющее собой «сочетание уличного стиля и высоких технологий». Забежав внутрь, я купил гибридные джинсы и свитер, которые подключались к системе погружения в OASIS. Конечно, им было далеко до полноценного тактильного костюма, но все-таки они немного облегчали управление аватаром. В общем, всяко лучше, чем в одних перчатках. Я также прикупил несколько пар носков, белье, куртку из искусственной кожи, ботинки и черную вязаную шапочку — прикрыть голую башку.

В общем, назад под ледяной ветер я вышел уже в новом прикиде. Застегнул куртку, натянул шапку, и жизнь начала стремительно налаживаться. Я скинул рабочий комбез техника и пластиковые тапки в мусорку и зашагал по Хай-стрит, рассматривая витрины и стараясь не встречаться взглядом с хмурыми не выспавшимися студентами, потоком идущими мне навстречу.

Через пару кварталов я отыскал магазин сети «Всё для всех» и нырнул туда. Внутри стояли ряды торговых автоматов, продающих все на свете. Я нашел автомат «Лучшая защита» с товарами для самообороны — газовыми баллончиками, элементами легкой брони и большим выбором оружия. Я прокрутил каталог на сенсорном экране и выбрал бронежилет, пистолет «Глок-47С», три комплекта патронов к нему и еще маленький перцовый баллончик. Приложил ладонь к сканеру, чтобы оплатить покупку, и система верифицировала мою личность и то, что я не состою на криминальном учете. Мои данные появились на экране.

ИМЯ: УЭЙД УОТТС
ПРОСРОЧЕННАЯ ЗАДОЛЖЕННОСТЬ: НЕТ
КРЕДИТНЫЙ РЕЙТИНГ: ОТЛИЧНЫЙ
ОГРАНИЧЕНИЯ НА ПОКУПКУ: НЕТ

ОПЕРАЦИЯ ОДОБРЕНА!
СПАСИБО!

Мои покупки с металлическим звоном соскользнули на стальной поддон на уровне моих колен. Я убрал баллончик в карман куртки, надел жилет под свитер и вытащил из прозрачной пластиковой упаковки «глок». Впервые я держал в руках настоящий пистолет. И все же в ладонь он лег привычно — я ведь столько раз стрелял из виртуального оружия в OASISe. Я нажал на маленькую кнопку в стволе, и раздался электронный писк. Несколько секунд я крепко держал пистолет сначала в правой, потом в левой руке, пока повторный писк не оповестил меня, что сканирование завершено и отныне из этого оружия смогу стрелять только я. В «глоке» был встроенный таймер, позволяющий сделать всего один выстрел в течение двенадцати часов (типа «период восстановления», как для некоторых заклинаний и способностей в OASISe), но его тяжесть в кармане все равно действовала успокаивающе.

Далее я направился в OASIS-кафе сети «Штепсель». Над входом висел тусклый неоновый знак с изображением антропоморфного оптоволоконного кабеля и надписью: «Высокоскоростной доступ в OASIS! Недорогая аренда оборудования! Индивидуальные боксы! Мы работаем круглосуточно без праздников и выходных!» Рекламу «Штепселя» я не раз видел в сети. Судя по отзывам, эта контора драла бессовестные деньги за устаревшее оборудование, однако в самом деле предоставляла надежный высокоскоростной доступ с отсутствием лагов. Для меня же ее главным конкурентным преимуществом было отсутствие связей с корпорацией IOI и ее дочерними компаниями, а такие OASIS-кафе следовало еще поискать.

Когда я переступил через порог, над головой пискнул датчик движения. Справа располагалась небольшая зона ожидания, сейчас пустующая. На полу лежало потертое и грязное ковровое покрытие. Воняло промышленным дезинфектантом. В будке за пуленепробиваемым оргстеклом с отсутствующим видом сидел администратор — парень лет двадцати с ирокезом и обильным пирсингом на физиономии. На нем был бифокальный визор, дающий полупрозрачную картинку в OASISe — так чтобы видеть то, что происходит в реальном мире, не выходя из симуляции. Когда он заговорил, то обнажились остро заточенные зубы, как у акулы.

— Добро пожаловать в «Штепсель», — монотонно пробубнил он. — Свободные боксы сейчас есть, так что ждать не придется. Прайс-лист на экране.

Он указал на стоящий на стойке плоский монитор, и его взгляд ушел куда-то вдаль — парень оставил меня изучать цены и скидки на пакетные услуги, а сам переключил внимание на виртуальный мир в своем визоре.

Я оценил имеющиеся варианты. Десяток наборов оборудования в трех ценовых категориях — «эконом», «стандарт» и «люкс». К каждому дана подробная спецификация. Поминутная или почасовая оплата на усмотрение клиента. В стоимость аренды бокса входит визор и тактильные перчатки, а вот за полный костюм надо заплатить отдельно. Контракт включает параграфы мелким шрифтом о суммах штрафов за порчу оборудования и о том, что провайдер OASIS-услуг не несет никакой ответственности за действия своих клиентов, особенно если речь идет о чем-то незаконном.

— Я бы хотел арендовать систему погружения «люкс» на двенадцать часов.

Парень сдвинул визор на лоб.

— Вы в курсе, что мы берем деньги вперед?

Я кивнул.

— И еще мне нужен толстый канал. Я должен загрузить большой объем данных.

— Загрузка данных производится за отдельную плату. Какой объем?

— Десять зеттабайт.

— Фигасе! Что грузить будете, Библиотеку конгресса?

Я пропустил вопрос мимо ушей и сказал:

— Еще максимальный пакет обновлений, пожалуйста.

— Да не вопрос, — устало ответил парень. — Все это обойдется вам в одиннадцать косарей. Приложите палец к сканеру, и мы все устроим.

К его немалому удивлению, банк одобрил сделку, и деньги были тут же перечислены.

— Четырнадцатый бокс, — сказал он, пожав плечами и вручая мне ключ-карту, визор и перчатки. — Последняя дверь направо. Туалет в конце коридора. Забираем депозит, если нагадите в боксе. Ну, типа, чтоб никакой мочи, спермы, блевотины и все такое. Если что, убирать за вами придется мне, так что уж постарайтесь держать в себе или дойти до сортира.

— Договорились.

— Ну, желаю приятно провести время.

— Спасибо.

Четырнадцатый бокс представлял собой звукоизолированную комнату десять на десять метров, в центре которой стояло тактильное кресло довольно новой модели. Я запер дверь, уселся

на потертую и растрескавшуюся виниловую поверхность и сунул флешку в разъем. Когда она с щелчком встала на место, я не смог сдержать улыбки.

— Макс? — произнес я в пустоту, как только авторизовался в OASISe, тем самым запустив резервную копию моего ассистента, хранящуюся в аккаунте.

Жизнерадостная физиономия Макса появилась на одном из мониторов командного центра.

— Ола, комп-п-падре! Как д-д-дела?

— Дела стремительно налаживаются. Засучи рукава, приятель. Нам предстоит большая работа.

Раскрыв меню управления аккаунтом, я начал копирование данных с флешки. Я вносил в GSS ежемесячную плату за безлимитное пространство для хранения информации и теперь собирался проверить, правда ли у него нет лимитов. Даже по такому каналу, как в «Штепселе», расчетное время копирования десяти зеттабайт превышало три часа. Я поставил наивысший приоритет для файлов, которыми собирался воспользоваться в первую очередь. Как только они загрузились, я получил возможность моментально передавать их другим пользователям.

Для начала я написал всем крупнейшим новостным каналам — слил им подробную информацию о том, как «шестерки» пытались убить меня, как они убили Дайто и как собирались похитить АртЗмиду и Сёто, чтобы впоследствии и от них избавиться. К письму я приложил видеозапись расправы над Дайто, копию служебной записки Сорренто о намечаемом похищении и, наконец, видеозапись своей встречи с Сорренто. Только сперва я заглушил момент, когда он произносит мое настоящее имя, и сделал из своей школьной фотографии размытое пятно. Я еще не был готов сообщить всему миру, кто я такой.

Неотредактированное видео я намеревался слить после того, как реализую свой замысел до конца. Тогда уже будет все равно.

Я потратил еще четверть часа на составление последнего электронного письма, которое адресовал всем пользователям OASISa. Я тщательно выверил все формулировки, несколько раз перечитал свое послание, сохранил его в папке «Черновики», а затем вошел в Нору Эйча.

Когда мой аватар появился в чат-комнате, Эйч, АртЗмида и Сёто уже сидели там и ждали меня.

— Си! — заорал Эйч, как только увидел меня. — Что за фигня, чувак?! Где тебя носило?! Я тебя неделю ищу!

— Я тоже, — поддержал его Сёто. — Где ты был? И как к тебе попали эти файлы из базы «шестерок»?

— Долгая история. Сначала главное. — Я посмотрел на Сёто и АртЗмиду. — Вы смогли ускользнуть из дома?

Оба кивнули.

— Откуда вышли в OASIS? Соединение безопасное?

— Да, — ответил Сёто. — Я в манга-кафе.

— А я в аэропорту Ванкувера, — сказала АртЗмида. Впервые за много месяцев я услышал ее голос. — Нашла общественную точку доступа и сижу тут в полной антисанитарии. Выскочила из дома в чем была, так что очень надеюсь, что все это не ложная тревога.

— Не ложная. Можешь мне поверить.

— Откуда ты знаешь? — спросил Сёто.

— Потому что самолично взломал их базу данных и все это скопировал.

Все трое молча воззрились на меня. Наконец Эйч спросил, приподняв бровь:

— И как же ты это провернул, Си?

— Сдался в долговое рабство под вымышленным именем. Меня арестовали и отправили на принудительную работу в головной офис IOI. Последние восемь дней я провел там. Вот только что сбежал.

— Ни хрена себе! — выдохнул Сёто. — Это правда?

Я только кивнул.

— Респект, Парсифаль-сан. У тебя яйца из адамантиума.

— Спасибо на добром слове.

— Предположим, ты не врешь, — вмешалась АртЗмида. — Только изволь объяснить, как бесправный долговой раб может добраться до сверхсекретных файлов и внутренней переписки?

— У каждого долгового сотрудника есть капсула для сна, а в ней — развлекательная консоль, дающая ограниченный доступ в интранет, снаружи закрытый фаерволом. Там я смог использовать бэкдоры и системные эксплойты, слитые программистами, чтобы влезть в закрытую базу «шестерок».

— И ты проделал все это в одиночку? — восхищенно спросил Сёто.

— Так точно, сэр.

— Чудо, что тебя не поймали и не убили, — проворчала АртЗмида. — Зачем так глупо рисковать?

— Сама знаешь зачем. Чтобы прорваться через барьер и достичь Третьих врат. Ну и времени остается так мало, что ничего другого мне в голову не пришло.

— Ну ты даешь, Си! — проговорил Эйч с широкой улыбкой. — Дай пять! Ты совершенно безбашенный придурок, но за это я тебя и люблю!

АртЗмида не торопилась выражать восторги.

— Ты нашел досье с нашей личной информацией, — злобно бросила она, — и, конечно же, не смог удержаться и не сунуть туда нос!

— А как иначе?! — возмутился я. — Надо же было узнать, что им про нас известно! Ты бы на моем месте сделала то же самое!

— Ничего подобного! — отпарировала она, тыча в мою сторону обвиняющим пальцем. — Я уважаю тайну личности!

— Да расслабься ты, Артемида! — одернул ее Эйч. — Может, он тебе жизнь спас.

АртЗмида помедлила и вроде немного смягчилась.

— Ладно, — буркнула она. — Проехали.

Но вид у нее все равно был очень рассерженный.

Я не знал, что ей сказать, так что продолжил излагать свой замысел.

— Пересылаю вам копию всего, что я украл у «шестерок». В общей сложности десять зеттабайт. Проверьте. Там нереальное количество данных о Холлидэе. Вся его жизнь. Интервью со всеми, кто его знал. Если все читать от начала до конца, уйдет не один месяц.

Все трое полезли в почту. Я терпеливо ждал, глядя, как они бегло просматривают информацию.

— Невероятно... — вымолвил наконец Сёто, оторвавшись от своего дисплея и взглянув на меня. — Как ты оттуда выбрался со всем этим добром?

— А я вообще очень хитрый и изворотливый.

— Ты безбашенный придурок. — АртЗмида покачала головой. — Прав Эйч. По тебе дурдом плачет. — Она помедлила и добавила: — Спасибо, что предупредил. Я у тебя в долгу.

Я раскрыл рот, чтобы ответить что-нибудь типа «рад стараться», но не смог выдавить ни звука.

— Я тоже, — сказал Сёто. — Благодарю тебя, Парси-фаль-сан.

— Да ерунда... — сделав над собой усилие, выжал я.

— Ну ладно, выкладывай, что у нас плохого, — не выдержал Эйч. — Как успехи у «шестерок»? Вот-вот пройдут Третьи врата?

Я улыбнулся до ушей.

— Представь себе, они пока даже не сообразили, как их открыть.

АртЗмида и Сёто уставились на меня с недоверием, а Эйч просиял и затряс головой, размахивая руками, будто отплясывал под одному ему слышный рэйв.

— Это правда? — спросил Сёто.

Я кивнул.

— Не понимаю! — воскликнула АртЗмида. — Сорренто знает, где врата, и у него есть к ним ключ. В чем проблема-то? Открывай и входи!

— Так было с Первыми и Вторыми вратами. С Третьими все сложнее. — Я раскрыл в воздухе окно с видеороликом. — Вот, полюбуйтесь. Это запись из архива «шестерок». Первая попытка открыть врата.

Я ткнул в кнопку «воспроизвести». В первых кадрах ролика аватар Сорренто стоял у входа в замок Анорака — и твердыня, которая прежде считалась неприступной, сама распахнула перед ним ворота, прямо как двери супермаркета.

— В замок может войти лишь аватар, имеющий копию Хрустального ключа, — пояснил я. — Без ключа переступить порог не удастся, даже если ворота открыты.

Сорренто прошествовал в огромный золотой зал, пересек его, стуча каблуками сапог по натертому до блеска полу, и оказался перед большой хрустальной дверью в северной стене. Ровно в ее середине виднелась замочная скважина, а прямо над ней на сверкающей поверхности были вырезаны слова: «ВЕРА, НАДЕЖДА, ЛЮБОВЬ».

Сорренто шагнул к двери, вставил Хрустальный ключ в замочную скважину и повернул.

Ничего не произошло.

Сорренто посмотрел на три слова над скважиной. «Вера, надежда, любовь», — торжественно прочел он вслух, но это не возымело никакого эффекта.

Сорренто вынул ключ, опять прочел слова, вставил ключ и повернул. Бесполезно.

Пока Эйч, АртЗмида и Сёто смотрели ролик, я наблюдал за их реакцией. Вспыхнувшее в глазах волнение и любопытство быстро уступили место сосредоточенности — мои друзья уже думали над разгадкой. Я поставил видео на паузу.

— Всякий раз, когда Сорренто заходит в симуляцию, он держит постоянную связь с командой экспертов. На некоторых записях слышны их подсказки. Вот смотрите...

На видео Сорренто шел на очередной штурм врат. Он проделал все то же самое, только ключ повернул не по часовой, а

против часовой стрелки.

— Они перепробовали уже все бредовые идеи, до каких смогли додуматься. Сорренто читал эти слова на латыни, на квенья, на клингонском. Цитировал тринадцатый стих тринадцатой главы Первого послания к коринфянам, в котором говорится о вере, надежде и любви. Это три христианских добродетели и три святые мученицы. В последние несколько дней «шестерки» ищут связь Хрустальных врат с христианством.

— Вот болваны, — заметил Эйч. — Холлидэй был атеистом.

— Отчаявшись, они хватаются за любую соломинку. Сорренто уже все перепробовал — осталось разве что сплясать качучу, упасть перед дверью на колени и засунуть в скважину мизинец.

— Вероятно, это следующий номер в программе, — усмехнулся Сёто.

— «Вера, надежда, любовь...» — медленно проговорила АртЗмида и повернулась ко мне. — Где я это слышала?

— Да, — поддержал Эйч. — Что-то очень знакомое.

— Мне тоже не сразу пришло в голову, — скромно сказал я и под выжидающим взглядом трех пар глаз посоветовал: — А вы попробуйте не просто сказать, а спеть.

АртЗмида сощурилась, пошевелила губами и вдруг пропела:

— Вера, надежда и любовь...

— Тело, разум и сердце, — подхватил Эйч.

— Бог любит Троицу, «три» — волшебное число! — радостно закончил Сёто.

И все трое хором воскликнули:

— «Школьный рок»!

— Я знал, что вы догадаетесь. Вы же умные.

— «“Три” — волшебное число», музыка и слова Боба Дороу, — произнесла АртЗмида, будто цитируя энциклопедию. — Тысяча девятьсот семьдесят третий год.

Я улыбнулся ей.

— Я думаю, Холлидэй намекает нам на то, сколько ключей нужно, чтобы открыть врата.

АртЗмида улыбнулась в ответ и снова пропела:

— Нужно три!

— Ни дать ни взять! — подхватил Сёто.

— И нечего гадать! — продолжил Эйч.

— «Три» — волшебное число! — закончил я и достал свою копию ключа. Остальные сделали то же самое. — Так вот, ключей у нас четыре. Если доберемся до врат хотя бы втроем, они откроются.

— А потом? — спросил Эйч. — Войдем одновременно?

— А если войти сможет только один? — мрачно

предположила АртЗмида.

— Сомневаюсь, что Холлидэй задумал что-то подобное, — сказал я.

— А кто вообще знает, что задумал старый псих? Он всю дорогу водил нас за нос как хотел, и сейчас продолжает. Вот зачем ему эта затея с тремя копиями Хрустального ключа?

— Может, хотел заставить нас объединить усилия и стать командой?

— Или хотел большей драмы в финале, — вставил Эйч. — А что, отличная идея... Три аватара входят в последние врата одновременно, а дальше между ними начинается борьба — кто доберется до яйца первым.

— Чокнутый старый садюга, — пробормотала АртЗмида.

— Не поспоришь... — согласился Эйч.

— Во всем есть свои плюсы, — заметил Сёто. — Если бы не эта уловка с тремя копиями ключа, яйцо уже было бы у «шестерок».

— Ключи для «шестерок» не проблема, — сказал Эйч. — Хоть три, хоть десять. Им мозгов не хватает понять, что от них требуется.

— Дилетанты, — презрительно бросила АртЗмида. — Уважающий себя пасхантер знает все выпуски «Школьного рока» наизусть. Не понимаю, как они вообще добрались до Третьих врат.

— Известно как: нам на хвост сели, — ответил я.

— А, ну да, все время забываю.

Она улыбнулась мне, и я почувствовал слабость в коленях.

— То, что они пока не догадались, не значит, что не догадаются в ближайшее время, — резонно заметил Сёто.

Я кивнул.

— Сёто прав. Рано или поздно они вспомнят про «Школьный рок». Так что нельзя терять время.

— Ну так чего же мы ждем? — воскликнул Сёто. — Мы знаем, где врата, и знаем, как открыть их! Вперед! Пусть победит сильнейший!

— Ты забыл об одной малости, Сёто-сан, — одернул его Эйч. — Парсифаль еще не объяснил нам, как миновать барьер и пробиться сквозь армию «шестерок» к замку. Ты ведь наверняка уже это продумал, Си?

— Конечно. Мы как раз подошли к этой части. — Я взмахнул рукой и раскрыл в воздухе трехмерное изображение замка Анорака, окруженного прозрачной сферой — магическим щитом, созданным шаром Озувокса. — Этот барьер сам собой исчезнет в полдень понедельника, то есть приблизительно через тридцать

шесть часов. И тогда путь к воротам замка будет открыт.

— Как это «сам собой»? — вопросила АртЗмида. — Кланы две недели осыпают его ядерными ракетами, а на проклятом барьере ни царапинки. С чего бы ему исчезать?

— Об этом я позаботился, уж поверьте.

— Я тебе верю, Си, — сказал Эйч. — Но даже если барьер исчезнет, нам все равно предстоит сразиться с самой мощной армией в OASISe. — Он ткнул пальцем в «шестерочье» войско, окружающее замок. — Вот с этими орлами ты что намерен делать? А также с их танками и боевыми кораблями.

— Ну, с этим нам потребуется небольшая помощь, — признал я.

— Очень большая помощь, — уточнила АртЗмида.

— Интересно, и кто нам поможет? Кого ты убедишь выступить против всей армии «шестерок»? — спросил Эйч.

— Да всех. Всех пасхантеров до одного. — Я раскрыл в воздухе другое окно, с текстом письма, которое написал, перед тем как идти в Нору. — Вот это я намерен отправить сегодня всем пользователям OASISa.

> «Пасхантеры!
>
> Настали черные дни. Долгие годы «шестерки» промышляли обманом, мошенничеством и плутовством, и вот наконец они добрались до Последних врат.
>
> Вы все знаете, что прихвостни корпорации IOI осадили замок Анорака, чтобы перекрыть всем доступ к вратам, за которыми скрывается пасхальное яйцо Холлидэя. Нам также стало известно, что они незаконными методами добыли личные данные пасхантеров, которых расценивали как угрозу и намеревались похитить и убить.
>
> Если мы не объединимся против «шестерок», они захватят яйцо и победят в Охоте. И тогда весь OASIS окажется под империалистической пятой корпорации.
>
> Время пришло. Наступление на армию «шестерок» начнется завтра в полдень по стандартному времени OASISa.
>
> Вступайте в наши ряды!
>
> *Эйч, АртЗмида, Парсифаль и Сёто».*

— Плутовством? — переспросила АртЗмида, закончив читать. — Тезаурусом, что ли, пользовался?

— Ну, хотел, чтобы звучало пафосно. — Я пожал плечами. — Типа, чтобы внушало.

— Мне внушает, — ухмыльнулся Эйч. — Прямо аж кровь бурлит.

— Спасибо, друг.

— И что, это и есть твой план? — поинтересовалась АртЗмида. — Заспамить весь OASIS просьбами о помощи.

— Ну, вроде того.

— И ты ждешь, что все явятся и стройными рядами пойдут на «шестерок»? Вот так просто, по приколу?

— Ну, в общем, да. Этого я и жду.

— И правильно делает, — поддержал меня Эйч. — Кому охота, чтобы победили «шестерки»? И уж точно никто не хочет, чтобы OASIS попал к ним в лапы. Если дать народу шанс навалять «шестеркам», все вскочат и побегут. Ни один пасхантер не упустит возможность поучаствовать в такой эпической битве! Она же войдет в историю!

— А кланы не расценят это как попытку ими манипулировать? — вмешался Сёто. — Выходит, мы используем их, чтобы самим добраться до Третьих врат.

— Я не сомневаюсь, что именно так и будет, — согласился я. — Но большинство кланов уже сдались. Все понимают, что Охота близка к финалу. Как думаете, кого они предпочтут видеть победителем — Сорренто или кого-то из нас?

АртЗмида задумалась.

— Ты прав. Может сработать.

— Парсифаль у нас злой гений! — заявил Эйч, хлопнув меня по спине. — Когда это письмо попадет к журналистам, они с ума посходят! Новость разлетится моментально, и завтра же все аватары со всего мира прилетят на Хтонию!

— Будем надеяться, — осторожно сказал я.

АртЗмида тоже не разделяла его оптимизма.

— Прилететь-то они прилетят, не вопрос. Только будут ли воевать? Боюсь, когда они оценят размеры вражеской армии, у большинства отпадет охота вонзаться. Сядут там в шезлонги, достанут попкорн и будут смотреть, как «шестерки» раскатывают нас асфальтовым катком.

— Вполне возможно, кто-то так и поступит, — сказал я. — Но кланы нам точно помогут. Им терять нечего. И нам совсем не обязательно разносить в клочки всю армию. Вполне достаточно прорваться к замку и добежать до врат.

— Втроем, — напомнил Эйч. — Если дойдут только двое, все зря.

— Именно, — подтвердил я. — Так что наша первоочередная задача — не сдохнуть.

Эйч с АртЗмидой нервно засмеялись, а Сёто покачал головой.

— Даже если мы откроем врата, их еще надо будет пройти. Наверняка эти будут сложнее двух предыдущих.

— Предлагаю решать проблемы по мере их поступления, — ответил я. — Доберемся до врат, а там посмотрим.

— Хорошо, — согласился Сёто. — Тогда за дело.

— Поддерживаю, — сказал Эйч.

— То есть вы оба всерьез намерены ввязаться в эту авантюру? — спросила АртЗмида.

Эйч посмотрел на нее.

— Есть идеи получше, сестренка?

АртЗмида пожала плечами.

— Да, в общем, нет...

— Ну, значит, решено.

Я закрыл окно с письмом.

— Сейчас отправлю вам этот текст, сегодня же вечером разошлите его по всей адресной книге, повесьте в блогах, передайте по своим видеоканалам. Надо оповестить как можно больше народу за тридцать шесть часов. Надеюсь, этого времени хватит, чтобы все успели добраться до Хтонии.

АртЗмида по-прежнему была настроена скептически.

— Как только слух дойдет до «шестерок», они начнут готовиться к нападению. И тогда мало никому не покажется...

— Вряд ли они воспримут нас всерьез, — ответил я. — Они-то уверены, что барьер неприступен.

— Ну, пока он и в самом деле неприступен, — отпарировала АртЗмида. — Остается надеяться, что все будет так, как ты говоришь.

— Так и будет, не нервничай.

— А с чего мне нервничать? — огрызнулась она. — Подумаешь, нет крыши над головой! Подумаешь, меня хотят убить! Я вышла в OASIS из аэропорта, через общественную точку доступа с поминутной тарификацией! Как мне в таких условиях вести битву с «шестерками» и уж тем более надеяться пройти Третьи врата?!

— Я тоже не в лучшем положении, — сказал Сёто. — Это обычное манга-кафе в Осаке, тут не спрячешься. Если меня разыскивают «шестерки», то долго оставаться здесь опасно.

АртЗмида посмотрела на меня.

— Ну? Какие предложения?

Я вздохнул.

— Не хочу вас расстраивать, но я тоже в бегах и тоже сижу в OASIS-кафе. Я скрывался от «шестерок» больше года, но теперь моего убежища больше нет.

— А у меня дом на колесах, — сказал Эйч. — И я буду рад вас

всех принять. Только за тридцать шесть часов я не успею добраться сразу и до Коламбуса, и до Ванкувера, и уж тем более до Осаки.

— Думаю, я смогу вам помочь, — произнес чей-то густой бас.

Мы все вздрогнули и обернулись. Там, откуда донесся голос, возник высокий седой чародей. Я сразу узнал его. Великий-и-Могущественный Ог, аватар Огдена Морроу. Обычно аватар при входе в чат-комнату материализовывается постепенно, но Ог просто выскочил как черт из табакерки — будто давно уже тут сидел и лишь сейчас решил показаться.

— Вы бывали в Орегоне? — поинтересовался он. — Чудное место, особенно в это время года.

0033

Мы все ошалело уставились на Ога. Эйч первым поднял челюсть с пола и обрел дар речи.

— Как вы сюда попали? Это приватная чат-комната.

— Да, я знаю. — Морроу немного смутился. — Видите ли, я уже довольно давно вас тут подслушиваю. Надеюсь, вы примете мои глубочайшие извинения за такую бестактность. Уверяю вас, я делал это из лучших побуждений.

— При всем уважении, сэр, вы не ответили на заданный вопрос, — сказала АртЗмида. — Как вы попали в чат-комнату без приглашения? Причем никто из нас о вашем присутствии не знал.

— Извините, — пробасил Ог. — Я понимаю, это должно быть неприятно, но вы не волнуйтесь. У моего аватара много уникальных способностей. Помимо всего прочего я могу без приглашения входить в приватные чат-комнаты. — Он подошел к стеллажу и стал рассеянно перебирать буклеты винтажных ролевых игр. — Еще до официального запуска OASISa мы с Джимом создали себе аватары и наделили их административным доступом ко всей симуляции. Мы сделали их бессмертными, неуязвимыми, способными перемещаться куда угодно — ну и творить практически что угодно. Теперь Анорака не стало, и такие обширные права остались только у моего аватара. — Он отвернулся от полок и посмотрел на нас. — Никто, кроме меня, не может вас тут подслушать. И уж тем более «шестерки». Уверяю вас, протоколы шифрования чат-комнат абсолютно надежны. — Он усмехнулся. — Хотя мое здесь появление могло заставить вас в этом усомниться.

— Вот кто сбил тогда стопку комиксов! — сказал я Эйчу. — Помнишь, в тот раз, когда мы впервые собрали здесь Великолепную пятерку? Говорил я, что это не глюк!

Ог развел руками и сконфуженно признался:

— Иногда я такой неуклюжий.

Повисла недолгая пауза. Я наконец преодолел стеснение и обратился к незваному гостю напрямую:

— Мистер Морроу...

Он тут же перебил меня, подняв ладонь.

— Нет-нет, называйте меня просто Ог.

У меня вырвался нервный смешок. Возможность так запросто говорить с одним из создателей OASISa приводила меня в благоговейный трепет, несмотря на обстоятельства нашей встречи.

— Ладно, Ог. А зачем вы нас подслушивали?

— Затем, что хотел вам помочь. И судя по тому, что я только что услышал, моя помощь была бы сейчас не лишней.

Мы настороженно переглянулись, и Ог уловил наше недоверие.

— Поймите меня правильно, — продолжил он. — Я не собираюсь подсказывать вам, как заполучить яйцо. Это сломало бы весь кайф от поиска, правда же? — Он подошел к нам и заговорил уже серьезно. — Перед тем как Джим умер, я пообещал ему сделать все возможное, чтобы сохранить изначальную идею и дух Охоты. Именно поэтому я здесь.

— Но, сэр... в смысле Ог, у вас в мемуарах написано, что вы не общались с Джеймсом Холлидэем в течение последних десяти лет его жизни.

Морроу посмотрел на меня с лукавой улыбкой.

— Ну вы даете, юноша. Мало ли что где написано, нельзя же всему верить! — Он расхохотался. — Вообще-то это даже почти правда. Мы действительно не общались десять лет — вплоть до последних недель его жизни. — Помолчав, он продолжил: — Я тогда и не знал, что он болен. Он просто вдруг взял и позвонил мне ни с того ни с сего. Мы встретились в приватной чат-комнате вроде этой, и он рассказал о болезни и о том, какую игру задумал устроить после своей кончины. Он опасался, что во вратах остались баги, и вообще, что могут возникнуть какие-то сложности, которые помешают реализовать его замысел или исказят его суть.

— Типа «шестерок»? — уточнил Сёто.

— Да-да, типа них. Вот Джим и попросил меня проследить за этим и вмешаться, если что-то пойдет не так. — Ог поскреб бороду. — Честно говоря, я не особо хотел брать на себя такую ответственность. Но разве мог я отказать своему самому давнему другу в предсмертном желании? Словом, вот уже шесть лет я слежу за тем, как идет Охота. И хотя «шестерки» сделали все возможное, чтобы не дать вам достигнуть цели, до сегодняшнего дня вы четверо вполне успешно справлялись своими силами. Но теперь я узнал, что вы все в бегах. Замысел Джима под угрозой, и мне самое время принять меры.

Мы снова переглянулись, словно желая убедиться, что остальные это тоже слышат.

— Я предлагаю вам убежище в своем доме в Орегоне, чтобы вы могли осуществить задуманное и не бояться, что агенты «шестерок» выследят вас. Я обеспечу всех четверых достойной системой погружения в OASIS, оптоволоконным каналом и вообще всем необходимым.

Повисла тишина.

— Спасибо, сэр! — выпалил наконец я, борясь с желанием рухнуть на колени и начать кланяться в пол.

— Это меньшее, что я могу для вас сделать.

— Вы очень добры, мистер Морроу, — сказал Сёто, — но я нахожусь в Японии...

— Я знаю, Сёто. Я отправил за вами частный самолет. Он уже в аэропорту Осаки. Сообщите мне свои координаты, и я пришлю лимузин, чтобы вас доставили прямо на взлетную полосу.

На секунду Сёто утратил дар речи, а потом сложился пополам.

— Аригато, Ог-сан!

— Не за что, парень. — Ог повернулся к АртЗмиде. — А вы, юная леди, как я понимаю, в аэропорту Ванкувера? Для вас я тоже все организовал. В зоне востребования багажа вас ждет водитель, у него в руках листок с именем «Бенатар». Он отвезет вас к самолету.

Сначала я подумал, что АртЗмида тоже начнет кланяться, но вместо этого она повисла у Ога на шее.

— Спасибо вам! Огромное спасибо!

— Да не за что, милая. — Ог сконфуженно засмеялся. Когда АртЗмида наконец выпустила его из объятий, он обратился к нам с Эйчем: — Эйч, я правильно понимаю, что у вас есть машина и вы находитесь в районе Питсбурга?

Эйч кивнул.

— В таком случае не затруднит ли вас доехать до Коламбуса и забрать вашего друга Парсифаля? Я пришлю за вами самолет в аэропорт Коламбуса. Вы же не против совместной поездки, мальчики?

— Да нет, совсем не против, — ответил Эйч, отводя глаза. — Спасибо, Ог.

— Да, спасибо, — подхватил я. — Вы нас просто спасли!

— Ну, я на это надеюсь. — Ог невесело улыбнулся. — Желаю вам успешно добраться. И до скорой встречи.

С этими словами он исчез — так же внезапно, как появился.

— Вот отстой, — сказал я Эйчу. — Артемида и Сёто поедут в лимузинах, как крутые, а мне придется падать тебе на хвост и всю дорогу любоваться на твою кривую рожу. Причем в каком-то вшивом автодоме.

Эйч расхохотался.

— Он не вшивый. И ты всегда можешь поймать такси, баклан.

— Как все интересно складывается. — Я украдкой бросил взгляд на АртЗмиду. — Наконец-то мы с вами встретимся в реале.

— Для меня это большая честь, — сказал Сёто. — Буду очень

рад.

— Ну да. — АртЗмида посмотрела мне прямо в глаза. — Жду не дождусь.

Когда они с Сёто вышли из чат-комнаты, я объяснил Эйчу, как меня найти.

— Там будет OASIS-кафе сети «Штепсель». Позвони, когда будешь подъезжать, и я выйду.

— Договорились. Только знаешь... В жизни я совсем не похож на своего аватара.

— Ну и что? А кто похож-то? Думаешь, я в реале такой высокий и накачанный? И нос у меня будет подлиннее, и...

— Я просто предупреждаю, что мой вид может тебя несколько... шокировать.

— Ну так опиши, чего мне ожидать, чтоб я в обморок не хлопнулся.

Эйч это предложение проигнорировал.

— Я уже еду к тебе. Буду через несколько часов.

— Ладно, жду. Удачно тебе добраться, амиго.

Я знал Эйча много лет, и вот впервые должен был его увидеть. Хоть я и старался не подавать виду, нервничал я гораздо сильнее, чем хотел признать. Но это не шло ни в какое сравнение с теми чувствами, какие мне внушала перспектива скорой встречи с АртЗмидой. Пытаясь представить этот момент, я испытывал смесь радостного волнения и крайнего ужаса. Какой она будет? А вдруг школьная фотка в досье ненастоящая? А главное — получится ли у нас что-нибудь?

Нечеловеческим усилием я заставил себя перестать думать о ней и сосредоточиться на предстоящей битве. Выйдя из Норы, я немедленно отправил свой «призыв к оружию» как глобальное объявление для всех пользователей OASISa. Понимая, что в большинстве случаев оно не пройдет спам-фильтры, я также развесил текст на всех пасхантерских форумах. Потом записал короткий ролик, в котором мой аватар читает призыв вслух, и пустил в эфир своего видеоканала нон-стопом.

Весть разнеслась быстро. Уже через час наш план наступления на замок Анорака стал главным событием на всех новостных каналах. Заголовки гласили: «“Шестеркам” объявлена полномасштабная война», «Лучшие пасхантеры обвиняют IOI в похищениях и убийстве», «Неужели Охота за яйцом вот-вот закончится?»

На некоторых каналах уже разместили запись убийства Дайто и служебную записку Сорренто — с ремаркой, что сведения получены от анонимного источника. Корпорация IOI от комментариев отказалась. Конечно, Сорренто уже понял, что кто-

то взломал базу данных. Хотел бы я видеть его физиономию, когда он узнал, кто и как именно. Целую неделю я разгуливал у него под самым носом, несколькими этажами ниже его кабинета.

Пару часов я провел, подбирая снаряжение для аватара и морально готовясь к предстоящим событиям. Когда глаза начали закрываться сами собой, я решил немного поспать в ожидании Эйча. Отключил функцию автоматического выхода из симуляции, кое-как укрылся курткой и задремал в кресле, сжимая в руке пистолет.

***

Разбудил меня звонок Эйча, подъехавшего к дверям. Я вздрогнул, вылез из кресла, подхватил манатки и побежал сдавать арендованное оборудование. Выйдя на улицу, обнаружил, что уже стемнело. Зимний воздух будто окатил меня ведром ледяной воды.

У самого входа стоял маленький автодом Эйча — кофейного цвета «санрайдер» метров шести в длину. Лет ему, наверное, было не меньше двадцати. Его изрядно проржавевшие бока и крышу покрывали солнечные батареи. Тонированные черным окна не позволяли заглянуть внутрь.

Глубоко вздохнув, я шагнул к машине по обледенелому тротуару, ощущая смесь страха и волнения. Дверь отъехала в сторону, и на землю опустился короткий трап. Я влез внутрь, и дверь тут же закрылась.

Я стоял в крошечной темной кухне, освещенной только маленькими лампочками на полу, застеленном ковровым покрытием. Слева, прямо на крышке аккумуляторного отсека, было устроено спальное место. Проход в кабину закрывали нити с бусинами. Я раздвинул их и заглянул.

За рулем, крепко сжимая его обеими руками, сидела коренастая чернокожая девчонка примерно моего возраста и смотрела перед собой. Ее короткие непослушные волосы и шоколадная кожа отливали перламутром в свете разноцветных индикаторов приборной панели. На ней были линялые черные джинсы, тяжелые армейские ботинки и винтажная футболка с логотипом альбома «2112» группы Rush, причем цифры сильно искривлялись на внушительном бюсте. Девчонка заметно дрожала, несмотря на то что печка жарила вовсю.

Некоторое время я стоял молча, ожидая, когда хозяйка фургона обратит на меня внимание. Наконец она посмотрела на меня и улыбнулась — и эту чеширскую улыбку я сразу узнал. Я видел ее тысячи раз на лице своего лучшего друга, когда мы

вечерами сидели у него в Норе, пырясь в дурацкие старые фильмы и перебрасываясь дурацкими шутками. И знакомой мне показалась не только улыбка. Я узнал эти глаза и черты лица. Никаких сомнений не оставалось. Сидящая передо мной девчонка и есть Эйч.

Меня обуревали противоречивые эмоции. Сначала я испытал шок, потом меня накрыла обида. Как он — то есть она — могла так со мной поступить? Обманывала меня все эти годы! Я вспомнил, как откровенничал на такие темы, которые можно обсуждать только в мужском кругу, и залился краской. Я же так доверял Эйчу! Думал, что я его знаю!

Мое молчание смутило девчонку еще больше. Она опустила взгляд и уставилась на свои ботинки. Я тяжело плюхнулся в пассажирское кресло, по-прежнему не сводя с нее глаз и не зная, что сказать. Девчонка украдкой посматривала на меня, и ее все так же трясло.

И долго злиться на нее я не смог. Гнев и обида улетучились, и я начал ржать. Девчонка явно поняла, что в моем смехе нет никакой издевки. Она немного расслабила зажатые плечи, облегченно вздохнула и сама расхохоталась — почти истерично, на грани слез.

— Здорово, Эйч, — произнес я, когда меня отпустило. — Как дела?

— Привет, Си. Дела зашибись. Солнечно и радужно.

Голос у нее тоже был знакомый — разве что не такой низкий, как в OASISe. Очевидно, она пользовалась какой-то программой для его модуляции.

— Ну что, — сказал я. — Вот и встретились.

— Да, вот и встретились, — эхом повторила Эйч.

Повисло неловкое молчание. Не зная, как себя вести, я решил действовать по наитию — привстал с кресла и обнял ее.

— Рад тебя видеть, друг. Спасибо, что приехал за мной.

Она тоже сжала меня в объятиях.

— Хорошо, что мы встретились, — сказала она, и это прозвучало искренне.

Я выпустил ее и отступил, улыбаясь

— Ну ты отжег, Эйч... Я знал, что ты чего-то недоговариваешь, но и представить себе не мог...

Я осекся, а девчонка спросила, будто готовясь защищаться:

— И чего же ты не мог представить?

— Что знаменитый Эйч, всеми уважаемый пасхантер, жестокий боец и гроза арены на самом деле...

— ...толстая черная девка?

— ...молодая афроамериканка.

Она помрачнела.

— У меня, знаешь ли, были причины это скрывать.

— Не сомневаюсь, что они вполне веские. И это все не важно.

— Правда?

— Конечно! Ты мой лучший друг, Эйч. Вообще единственный друг, уж будем честны.

— Ладно... Но я все равно хочу объясниться.

— Давай в самолете, хорошо? Нам еще далеко ехать, а я смогу вздохнуть спокойно, только когда оставлю этот город далеко позади.

— Как скажешь, амиго, — согласилась Эйч и втопила педаль.

Следуя указаниям Ога, мы подъехали к частному ангару возле аэропорта Коламбуса, где нас ожидал маленький самолет. Ог велел оставить автодом на хранение в ангаре. Я понимал, что Эйч не в восторге от этой идеи — она много лет прожила в этой машине и совсем не хотела бросать ее.

На самолет мы оба уставились с любопытством. Конечно, я раньше видел их в небе, но так близко никогда.

Путешествия на самолете, особенно частном, могли позволить себе только очень состоятельные люди. Ог не моргнув глазом организовал сразу три частных рейса — что говорило о том, насколько он богат.

Управление самолетом было полностью автоматизировано, так что необходимость в экипаже отсутствовала. Безмятежный электронный голос автопилота поприветствовал нас на борту и велел пристегнуть ремни и готовиться к взлету. Через несколько минут мы уже были в воздухе.

Ни я, ни Эйч еще ни разу не летали, так что прилипли к окнам и не меньше часа таращились на ковер облаков, пока самолет несся на запад, к Орегону, на высоте трех тысяч метров. А когда насмотрелись, я решил, что пора продолжить незаконченный разговор.

— Ну, Эйч, выкладывай, как тебе пришло в голову выдать себя за парня.

— Вообще изначально это была мамина идея...

Эйч улыбнулась чеширской улыбкой, глубоко вздохнула и принялась рассказывать краткую историю своей жизни. На самом деле ее звали Хелен Харрис, она была старше меня всего на несколько месяцев и росла в Атланте. Жила вдвоем с матерью. Отец погиб в Афганистане еще в ее раннем детстве. Ее мать, Мари, работала из дома в сетевом центре обработки данных. Мари считала, что OASIS — самое замечательное, что могло произойти для женщин и цветных. Для работы она завела себе аватара — белого мужчину, потому что так к ней заметно лучше

относились и карьерных возможностей ей предоставлялось заметно больше.

Впервые создавая аккаунт в OASISe, Хелен последовала совету матери и сделала свой аватар белым парнем, а ник взяла такой же, как у мамы — Эйч, по первой букве фамилии. Отправляя дочь в виртуальную школу, Мари в заявке изменила ее пол и расу, а вместо фотографии отправила фотореалистичный рендеринг, сделав ее белой и придав лицу мужские черты.

Эйч не общалась с матерью со своего восемнадцатого дня рождения, с тех пор как навсегда ушла из дому. В тот день она наконец осмелилась выложить матери правду о своей сексуальной ориентации. Сначала Мари не поверила, что ее дочь лесбиянка. Тогда Хелен призналась, что уже год встречается с девушкой, с которой познакомилась в OASISe.

Я видел, что, рассказывая мне об этом, Эйч цепко следит за моей реакцией. А я вовсе не был удивлен. Мы ведь не раз обсуждали свое восхищение прекрасным полом. Я даже обрадовался, узнав, что хотя бы в этом друг меня не обманывал.

— И как твоя мама отреагировала на новость о девушке?

— Ну, как выяснилось, мама тоже была не чужда предрассудков. Она вышвырнула меня за дверь и велела не возвращаться. Какое-то время я бродяжничал. Жил в приютах. Потом начал сражаться на аренах в OASISe и заработал на фургон. В нем с тех пор и жил. Постоянно переезжал с места на место, останавливаясь только аккумуляторы зарядить.

Мы говорили и говорили, рассказывая друг другу о себе, и в какой-то момент я вдруг понял, что прекрасно знаю эту девчонку, которую сегодня увидел в первый раз. Мы оба знаем друг друга как облупленных. За прошедшие годы между нами установилась крепкая душевная связь. Рядом со мной сидел друг, которого я понимал, которому доверял и которого любил. Ничего не изменилось. Такие мелочи, как пол, цвет кожи, сексуальная ориентация, ничего не меняли.

Остаток пути пролетел незаметно. Разговор быстро вошел в привычную колею, как будто мы сидели в Норе и подшучивали друг над другом за игрой в Toust. К тому моменту, когда шасси самолета коснулись частной взлетно-посадочной полосы Ога в Орегоне, все мои опасения по поводу того, переживет ли наша дружба знакомство в реале, рассеялись.

Мы летели на запад страны, всего на несколько часов обгоняя рассвет, так что приземлились еще затемно. Выйдя из самолета, мы с Эйч застыли на месте, пораженные открывшимся видом. Даже в тусклом лунном свете он был сногсшибательным. Со всех сторон над нами нависали темные силуэты гор Валлова. Позади

горели голубые огоньки взлетно-посадочной полосы, тянущейся по дну долины, а впереди крутая каменная лестница поднималась к величественному ярко подсвеченному особняку на плато у подножия горной гряды. Вдали с вершин срывались ленты водопадов.

— Прямо Ривенделл, — выдохнула Эйч, буквально сняв эти слова у меня с языка.

Я кивнул.

— Точно, Ривенделл из фильма «Властелин колец». Жена Ога очень любила Толкиена. Ог ведь этот дом для нее строил.

Самолет у нас за спиной с электрическим жужжанием втянул трап и закрыл люк. Моторы снова загудели, и самолет стал разворачиваться, готовясь снова стартовать. Мы полюбовались, как железная птица поднимается в ясное небо, усыпанное звездами, а потом стали подниматься по лестнице к дому. Наверху нас уже поджидал Ог в клетчатом банном халате и плюшевых тапках в виде кроликов.

— Друзья мои! — заревел он, простирая к нам руки. — Добро пожаловать в мой дом!

— Спасибо за приглашение, сэр, — сказала Эйч.

— Вы, полагаю, Эйч? — уточнил Ог, пожимая ей руку. — Узнаю вас по голосу.

Если он и удивился, что увидел девушку вместо парня, то виду не подал. Он подмигнул гостье и обнял ее, а потом и меня сгреб в охапку.

— А вы, значит, Уэйд... в смысле, Парсифаль! Очень рад! Очень рад! Большая честь с вами познакомиться!

— Это для нас большая честь, — ответил я. — Не знаем, как и благодарить вас.

— Вы уже много раз благодарили меня, так что хватит! — Ог повел нас через обширную зеленую лужайку к своему внушительному особняку. — Вы не представляете, как я рад гостям. Я ведь тут один с тех пор, как не стало Киры. — Он помолчал и усмехнулся. — Ну не то чтобы совсем один. Есть еще повара, горничные, садовники. Но они тоже здесь живут и за гостей не считаются.

Мы с Эйч не знали, что ответить, поэтому только улыбались и кивали. Наконец я набрался смелости спросить:

— А Сёто и Артемида уже прилетели?

Почему-то упоминание мной АртЗмиды повергло Огдена в бурное веселье. Через мгновение я заметил, что Эйч смеется вместе с ним.

— Что вас так позабавило?

— Артемида прилетела первой, несколько часов назад, —

сообщил Ог, улыбаясь. — А Сёто прибыл всего за полчаса до вас.

— И когда мы с ними встретимся? Сейчас? — спросил я, явно очень плохо скрывая волнение.

Ог покачал головой.

— Артемида решила с этим повременить, чтобы не отвлекаться от главной задачи. Она изъявила желание отложить личное знакомство до реализации вашего «великого замысла», и Сёто ее в этом поддержал. — Он внимательно посмотрел на меня и добавил: — Пожалуй, это разумное решение. Вам предстоит непростой день.

Я кивнул, испытывая странную смесь разочарования и облегчения.

— И где они сейчас? — спросила Эйч.

— Уже в OASISe, готовятся к атаке на «шестерок»! — Ог торжествующе потряс кулаком, голос его эхом разнесся над лужайкой, отражаясь от высоких каменных стен особняка. — За мной! Близится час расплаты!

Такой энтузиазм заставил меня вспомнить о грядущей битве, и я почувствовал, как сжались все внутренности. Мы проследовали за нашим облаченным в банный халат благодетелем через двор к дому — мимо маленького цветника за оградой. Цветник располагался в странном месте, и я не сразу понял его назначение, пока не заметил в его центре могильный камень. Тогда я догадался, что там наверняка похоронена Кира. Но даже в ярком свете луны мне не удалось разобрать надпись.

Ог провел нас через роскошный парадный вход. Свет внутри особняка не горел, но вместо того чтобы включить его, Морроу снял со стены старый добрый факел и, освещая им путь, углубился в недра своего жилища. Даже в полумраке величие внутреннего убранства поражало воображение. Стены украшали огромные гобелены и живописные полотна с фантастическими сюжетами, а вдоль коридоров стояли изваяния горгулий и рыцарские доспехи.

Шагая за Огом, я осмелел достаточно, чтобы заговорить с ним.

— Знаете, сейчас, может, не лучшее время, но я должен сказать. Я просто фанат вашей работы. Вырос на образовательных играх «Халцедонии». Так научился читать, писать, считать, разгадывать головоломки…

Короче, меня понесло, и я начал трещать без умолку, выражая свои неумеренные восторги по поводу любимых игр — в общем, вел себя как настоящий гик.

Эйч, видимо, решила, что я подлизываюсь, потому что хихикала на протяжении всего сбивчивого монолога, но Ог

воспринял мои излияния спокойно и явно был искренне польщен.

— Рад слышать. Мы с женой очень ими гордились. Мне лестно, что у вас остались о них такие приятные воспоминания.

Свернув за угол, мы оказались на пороге большого зала, заставленного бесконечными рядами старых аркадных автоматов. И я, и Эйч оба застыли на месте, сообразив, что перед нами коллекция Джеймса Холлидэя, которую он завещал Морроу. Ог обернулся, увидел, что мы зависли в дверях, и поторопил:

— Обещаю устроить вам экскурсию, когда все закончится, — сказал он, тяжело дыша.

Для человека его возраста и комплекции он шел очень быстро. Мы спустились по спиральной каменной лестнице к лифту и уехали на нем еще на несколько этажей вниз, в подвал особняка.

Там интерьер был гораздо более современный. По лабиринту застеленных ковровым покрытием коридоров мы пришли к семи круглым дверям. На каждой из них значился номер.

— Ну вот мы и на месте! — провозгласил Ог, сделав широкий жест факелом. — Тут мои системы погружения в OASIS. Самая лучшая модель — «Хабашоу» девять тысяч четыреста.

— Да ладно! — Эйч даже присвистнул. — Круто!

— А где наши? — спросил я, нервно озираясь.

— Во втором и третьем отсеках. Первый — мой. Вы можете выбрать любые из оставшихся.

Я смотрел на вторую и третью двери, гадая, за какой из них АртЗмида.

— Вон там, — Ог махнул в конец коридора, — примерочные с тактильными костюмами всех размеров. Идите-ка одевайтесь.

Когда мы с Эйчем вышли из кабин уже в костюмах и перчатках, Ог широко улыбнулся.

— Превосходно! Теперь выбирайте себе отсек и заходите в симуляцию. Время поджимает!

Эйч посмотрела на меня, хотела что-то сказать, но растерялась и вместо этого протянула мне затянутую в перчатку руку. Я пожал ее.

— Удачи, Эйч.

— Удачи, Си. — Она повернулась к Морроу. — Еще раз спасибо, Ог.

И прежде чем он успел ответить, встала на цыпочки и поцеловала его в щеку. А потом скрылась в четвертом отсеке, и дверь с шипением захлопнулась у нее за спиной.

Ог улыбнулся ей вслед и посмотрел на меня.

— За вас болеет весь мир, ребята. Не подведите.

— Приложим все усилия.

— Не сомневаюсь.

Мы обменялись рукопожатиями, и я уже шагнул к пятому отсеку, но у дверей задержался.

— Ог, можно задать вам один вопрос?

Он приподнял бровь.

— Если вы думаете спросить меня, что ждет внутри Третьих врат, я не смогу ответить — потому что не знаю. А даже если и знал бы, не сказал. Сами понимаете.

— Нет-нет, я совсем не об этом. Я хотел спросить, из-за чего вы перестали общаться с Холлидэем? Я внимательно исследовал его биографию, но этого так и не понял...

Некоторое время Ог изучал меня, не говоря ни слова. Журналисты не раз задавали ему этот вопрос, но ничего не добились. Я и сам не знаю, почему Ог решил рассказать это мне. Возможно, ему уже много лет хотелось с кем-нибудь поделиться.

— Причиной была Кира. Моя жена. — Он помолчал, кашлянул и продолжил: — Холлидэй, как и я, влюбился в нее еще в школе. Конечно, ему не хватало смелости на то, чтобы предпринять по этому поводу активные действия. Поэтому она так и не узнала о его чувствах. Я тоже ничего не знал — до нашего последнего разговора незадолго до его смерти. Даже тогда ему было непросто со мной общаться. Джим никогда не знал, как вести себя с людьми, и не умел выражать эмоции.

Я кивнул, ожидая продолжения.

— Думаю, даже после нашей с Кирой помолвки Джим еще лелеял какие-то надежды увести ее у меня. Но когда мы поженились, эти фантазии он оставил. Сказал, что вычеркнул меня из жизни, потому что ревность сводила его с ума. Кира была единственной женщиной, которую он любил. — Голос Ога внезапно сорвался. — Я его понимаю. Кира особенная. В нее нельзя не влюбиться. — Он посмотрел на меня в улыбкой. — Бывают такие женщины. Вы ведь знаете, о чем я, Парсифаль.

— Знаю, — согласился я, а когда понял, что больше Огу сказать нечего, поблагодарил: — Спасибо, что ответили мне, мистер Морроу.

— Не за что.

Ог подошел к своему отсеку, и дверь перед ним отъехала в сторону. Внутри я увидел сильно модифицированную систему погружения, включающую странные компоненты, в том числе консоль, сделанную в форме винтажного Commodore 64.

— Удачи, Парсифаль, — пожелал Ог. — Вам она пригодится.

— А вы что собираетесь делать? — спросил я.

— Во время боя? Сяду поудобнее и буду наслаждаться зрелищем. Ваша затея обещает вылиться в самое эпическое

сражение во всей истории видеоигр!

Он улыбнулся мне и исчез за дверью. Я остался один в тускло освещенном коридоре. Несколько минут просто стоял и думал о словах Ога, а потом вошел в свой отсек.

Это оказалось небольшое сферическое помещение. Блестящее тактильное кресло крепилось на гидравлическом манипуляторе, свисающем с потолка. Никакой беговой площадки не было — то есть ее функцию выполняла сама комната. Находясь в симуляции, можно идти или бежать в любом направлении, и сфера будет вращаться под ногами. Я почувствовал себя хомяком в огромном шаре.

Влез в кресло, и оно сразу подстроилось под форму моего тела. Откуда-то сбоку вытянулся манипулятор и водрузил мне на лицо новейший визор «Окуланс», который тоже сел идеально. После сканирования сетчатки у меня запросили кодовую фразу.

Я сделал глубокий вдох и погрузился в OASIS.

0034

Час битвы пробил.

Мой аватар был вооружен до зубов и накачан благотворными заклинаниями по самые уши. Я под завязку набил инвентарь оружием и магическими предметами.

Все шло как надо. Началось воплощение грандиозного замысла. Настало время выдвигаться.

Я вошел в ангар своей крепости и нажал на стене кнопку, открывающую двери пусковой шахты. Они медленно отъехали в стороны, открыв туннель к поверхности Фалько. Я прошагал к самому краю взлетной полосы мимо «Воннегута» и крестокрыла. Сегодня я полечу не на них. Это хорошие корабли, с превосходной броней и вооружением, но в той мясорубке, что намечается на Хтонии, от них будет мало толку. К счастью, у меня появился новый транспорт, более подходящий для этого случая.

Я вынул из инвентаря тридцатисантиметрового робота-трансформера Леопардона и бережно поставил на взлетную полосу. Незадолго до того как меня забрали в корпоративное рабство, я успел изучить эту игрушку и оценить ее способности. Как я и предполагал, маленький пластиковый робот на самом деле представлял собой мощный магический предмет. Мне не пришлось долго гадать, какая команда нужна для его активации. Как и в оригинальном сериале «Супайдамен» студии «Тоэи», для того чтобы призвать робота, следовало просто крикнуть его имя. Я благоразумно отошел подальше от игрушки и заорал во всю глотку:

— Леопардон!

Ответом мне был пронзительный визг, напоминающий скрежет и лязганье металла. Мгновение спустя маленький робот превратился в стометрового гиганта. Головой он ушел в пусковую шахту. Я смотрел на него снизу вверх, восхищаясь, насколько тщательно Холлидэй воспроизвел каждую мелочь. Робот был детальной копией своего прототипа из японского мультсериала. В руках он сжимал сияющий меч и украшенный паутиной щит. В его левой ноге находилась маленькая дверь для пилота. Когда я подошел, она распахнулась, открывая путь к лифту. На нем я поднялся по ноге и корпусу робота в рубку, расположенную в бронированной груди. Усевшись в капитанское кресло, я достал из прозрачного бокса на стене серебристый браслет и застегнул на запястье. Браслет позволял управлять роботом на расстоянии

при помощи голосовых команд.

На приборной панели передо мной размешалось несколько рядов кнопок, все с отметками на японском. Я нажал одну из них, и моторы в недрах робота загудели. Я потянул рычаг управления двигателем, ракетные ускорители в огромных ступнях сработали, и Леопардон взмыл ввысь — через пусковую шахту в усыпанное звездами небо над планетоидом Фалько.

Я заметил, что Холлидэй добавил кое-что от себя — древний кассетный проигрыватель «Стерео-8». Над правым плечом у меня была стойка с кассетами к нему. Я взял первую попавшуюся и сунул в проигрыватель. Из внутренних и внешних динамиков робота загремела композиция Dirty Deeds Done Dirt Cheap группы AC/DC, так что у меня аж кресло завибрировало.

Как только робот вылетел из ангара, я проорал в браслет:

— Трансформация в «Марвеллер»!

Почему-то голосовые команды непременно нужно было орать во все горло, иначе они не работали. Ноги, руки и голова Леопардона втянулись в корпус, и робот трансформировался в звездолет «Марвеллер». Я покинул орбиту своего планетоида и взял курс на ближайшие звездные врата.

Когда звездолет вышел из них в Десятом секторе, экран радара передо мной вспыхнул как рождественская елка. Меня окружали тысячи космических кораблей всех возможных форм и моделей — от одноместных катеров до грузовых гигантов размером с небольшую планетку. В жизни не видел такого скопления кораблей в одном месте. Они сплошным потоком изливались из звездных врат, и к ним со всех сторон присоединялись другие — те, кто не потратился на телепортацию и решил долететь своим ходом. Все они стекались в длинный караван, тянущийся в сторону Хтонии — маленькому коричнево-голубому шарику вдалеке. Казалось, все аватары в симуляции направлялись к замку Анорака. Это привело меня в восторг — хотя я и понимал, что в словах АртЗмиды есть рациональное зерно и большинство аватаров явились, чтобы просто насладиться зрелищем, и даже не думают рисковать собой в бою с «шестерками».

АртЗмида… Как давно я мечтал о встрече с ней, и вот теперь она совсем рядом, в каких-то метрах от меня. Когда бой закончится, я увижу ее в реале. Эта перспектива больше не пугала меня. Напротив, я пребывал в состоянии поистине буддийского спокойствия. Что бы ни случилось на Хтонии, я знал: мои усилия были не напрасны.

Я перевел «Марвеллер» назад в конфигурацию Леопардона и влился в караван. Надо заметить, я очень выделялся в общим

потоке — других роботов-трансформеров в поле зрения не было. Вокруг меня вскоре собралось облако звездолетов поменьше. Это самые любопытные подходили ближе, чтобы рассмотреть Леопардона. Пришлось даже выключить радиосвязь, слишком уж много народу пытались заговорить со мной, выясняя, кто я такой и где оторвал такую роскошную вундервафлю.

По мере приближения к Хтонии плотность потока увеличивалась в разы. Когда я наконец вошел в атмосферу планеты и стал снижаться, возникало ощущение, что я попал в рой стальных насекомых. А когда подлетел к замку Анорака, то и вовсе глазам не поверил. Корабли и аватары покрывали все пространство вокруг него сплошной пульсирующей массой. Прямо Вудсток какой-то.

Куда ни посмотри, до самого горизонта тянулись ряды аватаров, стоящих плечом к плечу. Еще тысячи парили в воздухе, уворачиваясь от все прибывающих кораблей. И посреди всего этого безумия ограненным ониксом возвышался замок Анорака, накрытый прозрачным куполом. То и дело какой-нибудь незадачливый аватар или корабль случайно подлетал слишком близко к куполу и превращался в пепел — как муха, попавшая на электрическую мухобойку.

Я заметил свободное местечко у самого купола, прямо напротив входа в замок. Рядом с ним уже стояли три гигантские фигуры. Толпа вокруг них то приближалась, то откатывала назад, как морской прибой, — это зеваки пытались удовлетворить свое любопытство, держась при этом на более или менее почтительном расстоянии от Эйча, АртЗмиды и Сёто.

Мне и самому впервые выпала возможность посмотреть, каких роботов взяли себе во Вторых вратах мои друзья. Женскую модель трансформера, которую выбрала АртЗмида, я опознал не сразу. Черный хромированный робот с хитрой штуковиной вроде бумеранга на голове и с защитой груди в форме красного бронелифчика напоминал женскую версию Мазингера-Зет. Потом я сообразил, что это и есть женская версия Мазингера-Зет — Афродита-Эс.

Эйч выбрал себе Гандама RX-78 из оригинального аниме-сериала «Мобильный воин Гандам» — одного из своих любимых. (Хотя теперь я знал, что по жизни Эйч девчонка, аватар у него был мужской, и я решил думать и говорить о нем в мужском роде).

Робот Сёто возвышался над остальными двумя на несколько голов. Рэйдин, красно-синий робот из аниме-сериала «Храбрый Рэйдин», выходившего в середине семидесятых. Огромный трансформер держал в одной руке свой знаменитый золотой лук,

а в другой — большой шипастый щит.

Толпа взревела, когда я на бреющем полете прошел над барьером и завис в воздухе над свободным местом рядом с друзьями. Развернув Леопардона в вертикальное положение, я заглушил двигатели и камнем рухнул вниз. Робот упал на одно колено, и от удара дрогнула земля. Когда он выпрямился, толпа начала скандировать мой ник:

— Пар-си-фаль! Пар-си-фаль!

Я немного понаслаждался таким приемом, а потом, когда хор голосов стал стихать, развернулся к остальным.

— Ну ты и позер, — проворчала АртЗмида по закрытому радиоканалу. — Устроил триумфальное появление… Нарочно так поздно явился?

— Я не виноват, честное слово, — сказал я как можно небрежней. — Очередь на звездных вратах.

Робот Эйча кивнул огромной головой, поддерживая меня.

— Со вчерашнего вечера из всех транспортных терминалов на планете сплошным потоком идут аватары. — Он обвел стальной рукой поле вокруг замка. — Охренеть можно: в жизни не видел столько кораблей и аватаров сразу!

— Я тоже, — призналась АртЗмида. — Удивительно, что серверы справляются с такой нагрузкой. Столько народу в одном секторе! Но вроде пока лагов нет.

Я окинул взглядом окружающее нас море аватаров и посмотрел на замок. Тысячи кораблей и летающих аватаров вились вокруг барьера, осыпая его пулями, лазерными лучами, ракетами и прочими снарядами — и явно не нанося ему никакого урона. Под куполом безмолвно стояли тысячи вооруженных «шестерок», выстроившись в боевой порядок вокруг замка. Их ряды перемежались танками на воздушной подушке и боевыми кораблями. В любых других обстоятельствах армия «шестерок» выглядела бы очень внушительной. Пожалуй, даже непобедимой. Но перед собравшейся вокруг купола бесчисленной толпой зрелище они представляли довольно жалкое.

— Ну что, Парсифаль… — Сёто повернул ко мне голову своего робота. — Время пришло, друг. Если барьер не исчезнет, как ты обещал, это будет большим позором.

— «Хан уничтожит щит, — процитировал Эйч. — Ему просто нужно немного времени»[19].

Я засмеялся и заставил робота постучать пальцем правой руки по левому запястью.

— Эйч прав. До полудня еще шесть минут.

Конец фразы потонул в реве толпы. Прямо перед нами внутри прозрачного купола массивные ворота замка распахнулись, и из

них вышел один-единственный аватар. Сорренто.

Толпа разразилась презрительными воплями и шипением. Сорренто отреагировал на это невозмутимой улыбкой. Повинуясь его жесту, окружавшие замок «шестерки» расступились, освободив большое пространство. Сорренто встал туда, прямо напротив меня — нас разделял лишь прозрачный барьер и какие-то несколько десятков метров. Из замка вышли еще десять «шестерок» и выстроились в боевой порядок за спиной у Сорренто, на большом расстоянии и от него, и друг от друга.

— Не нравится мне это... — пробормотала АртЗмида.

— Мне тоже, — тихо произнес Эйч.

Сорренто обвел взглядом разъяренную толпу, улыбнулся нам и заговорил. Его многократно усиленный голос загремел из динамиков, установленных на кораблях и танках. Его слышали все на поле — и весь мир, поскольку здесь находились репортеры главных новостных каналов.

— Добро пожаловать в замок Анорака. Мы ждали вас. Не думали, правда, что вас соберется так много. Казалось бы, даже самым недалеким из вас уже должно быть понятно, что никто и ничто не пройдет через этот барьер.

Это заявление было встречено оглушительным ревом. Собравшиеся снаружи барьера выкрикивали угрозы, оскорбления и многоэтажные ругательства. Я дал им спустить пар, а затем поднял обе руки Леопардона, требуя тишины. Когда возмущение толпы немного поутихло, я включил внешний динамик робота и уменьшил громкость своей гарнитуры, чтобы избавиться от эха.

— Ошибаешься, Сорренто. Мы все пройдем через твой барьер. В полдень.

Мои слова звучали как из огромного мегафона и вызвали бурю ликования. Сорренто не стал ждать, пока воцарится тишина.

— Как вам будет угодно, попробуйте, — великодушно разрешил он, по-прежнему улыбаясь.

Он поставил на землю перед собой какой-то небольшой предмет. Я приблизил изображение и стиснул зубы. Перед Сорренто стоял игрушечный робот — поднявшийся на задние лапы динозавр с непробиваемой шкурой и парой больших пушек на плечах. Я сразу узнал персонаж нескольких японских фильмов конца двадцатого века.

Мехагодзилла.

— Кирю! — выкрикнул Сорренто.

Команда прогремела из динамиков, и маленький ящер начал стремительно расти, пока не стал ростом почти с замок Анорака — в два раза выше наших «гигантских» роботов. Его голова почти касалась прозрачного купола.

Повисла тишина, которую нарушили испуганные вскрики тысяч аватаров — пасхантеры тоже узнали механического ящера. Все понимали, что он практически неуязвим.

В лапе стального зверя открылась дверь. Сорренто вошел в нее, и через несколько секунд глаза Мехагодзиллы вспыхнули ярким желтым светом. Робот запрокинул голову, распахнул зубастую пасть и испустил пронзительный вопль, напоминающий скрежет металла.

Как по команде десять «шестерок» за его спиной достали и активировали своих роботов. У пятерых были огромные механические львы, способные объединяться в Вольтрона. У остальных — роботы из сериалов «Роботек» и «Евангелион».

— Капец… — в унисон прошептали Эйч и АртЗмида.

— Ну что, подходите! — крикнул Сорренто с вызовом.

Его голос эхом разнесся над толпой.

Многие пасхантеры в первых рядах непроизвольно попятились. Некоторые ринулись наутек. Мы с Эйчем, Сёто и АртЗмидой остались на месте.

Я посмотрел на часы. Оставалось меньше минуты. Я ткнул пальцем в кнопку на панели управления, и Леопардон достал сияющий меч.

То, что произошло дальше, я сам не видел, но прекрасно себе представляю.

Сразу после высадки на Хтонию «шестерки» обустроили позади замка Анорака здоровенный бункер и набили его оружием и снаряжением, которое телепортировали туда еще до установления барьера. А вдоль восточной стены бункера стояли тридцать служебных дроидов отдела снабжения. Дизайнер не стал особо напрягать фантазию и наштамповал их всех по образу и подобию Джонни-пять из фильма восемьдесят шестого года «Короткое замыкание». Использовали их в основном для мелких поручений — чтобы подносить патроны и доставлять заказанное оборудование.

В 12.01 дроид снабжения с кодом SD-03 на боку, включился, вылез из зарядной ячейки и покатился на своих гусеницах по бетонному полу бункера к арсеналу. Вход туда охраняли два сторожевых робота. SD-03 транслировал им заказ на доставку оборудования — который я лично отправил через корпоративный интранет два дня назад. Сторожевые роботы проверили заказ, убедились, что он оформлен по всем правилам, и отступили в стороны, пропуская SD-03 к арсеналу. Дроид снабжения покатился дальше, мимо длинных стеллажей, забитых разнообразным оружием — магическими мечами, щитами, плазменными ружьями, рельсотронами и всем таким прочим.

Остановился он у стойки с пятью большими и размером с футбольный мяч предметами, имеющими форму октаэдра. У каждого на одной из восьми граней находился серийный номер и маленькая панель управления. SD-03 выбрал октаэдр, номер которого был обозначен в заказе. Затем, следуя оставленным мной инструкциям, дроид набрал на его панели управления серию команд, тыкая по кнопкам железным пальцем. Вместо зеленого огонька над панелью загорелся красный. SD-03 подхватил октаэдр манипуляторами и покатился к выходу. Автоматизированная система учета отметила, что в арсенале стало меньше на одну бомбу из антиматерии.

SD-03 покинул бункер и стал подниматься по многочисленным лестницам и трапам, которые «шестерки» пристроили к стенам замка снаружи. По пути он миновал несколько блокпостов. Каждый раз сторожевые роботы проверяли его уровень допуска и каждый раз убеждались, что дроид снабжения имеет право катиться куда ему благоугодно. Преодолев все лестницы, SD-03 попал на большую смотровую площадку.

Возможно, выставленная там охрана, отряд элитных «шестерок», несколько удивилась при виде маленького дроида снабжения. Этого я не могу знать. Но даже если они и заподозрили что-то и открыли огонь, было уже слишком поздно.

SD-03 целеустремленно катился к самому центру площадки, где сидел могущественный чародей, возложив руки на шар Озувокса — артефакт, на котором держался сферический барьер вокруг замка.

И вот, выполняя последнюю из оставленных мной инструкций, SD-03 поднял бомбу из антиматерии над головой и взорвал ее, испепелив и себя, и всех аватаров вокруг — в том числе чародея с артефактом.

Уже неработающий шар Озувокса покатился по опустевшей смотровой площадке.

0035

Взрыв сопровождала вспышка слепящего света. Проморгавшись, я посмотрел на замок и обнаружил, что барьера больше нет. Огромные армии «шестерок» и пасхантеров не разделяло ничто, кроме открытого пространства.

Секунд пять ничего не происходило. Время будто остановилось. Все молча и неподвижно ждали. А потом начался просто ад.

Я испустил беззвучный вопль радости в рубке Леопардона. Удивительное дело, план сработал! Но радоваться было рано. Я оказался в самой гуще величайшей битвы в истории OASISa.

Вообще-то я и сам не знаю, чего ожидал. Пожалуй, надеялся, что в бой вступит десятая часть прибывших на Хтонию пасхантеров. Но в атаку ринулись все до единого. С яростным боевым кличем море аватаров хлынуло на армию «шестерок» со всех сторон. Меня поразила их решимость, ведь было совершенно очевидно, что многие из них идут на верную смерть.

Я завороженно смотрел на битву двух могучих армий, кипящую вокруг меня на земле и в воздухе. Зрелище дух захватывало. Как будто два роя пчел и ос схлестнулись и упали прямиком в муравейник.

И мы с АртЗмидой, Эйчем и Сёто оказались в самом сердце этого хаоса. Сначала я боялся пошевелиться, чтобы не раздавить кишащих под ногами пасхантеров. Сорренто же не стал ждать, пока ему освободят путь. Он ломанулся в нашу сторону, передавив громадными лапищами полсотни аватаров — включая своих. С каждым шагом он оставлял кратер на каменной поверхности планеты.

— Ну, понеслось... — пробормотал Сёто, и его робот принял оборонительную позицию.

Роботы «шестерок» уже находились под ураганным огнем со всех сторон. Больше всех доставалось Сорренто. Его ящер был самой крупной мишенью на поле боя, и ни один пасхантер с оружием дальнего боя не удержался от соблазна пальнуть по нему хоть разок. Град фаерболов, лазерных лучей, магических и обычных снарядов быстро вывел из строя всех остальных «шестерочьих» роботов. На Вольтрона так никто и не полюбовался — составляющим его трансформерам просто не дали объединиться. Но Мехагодзилла как будто ничуть не пострадал. Снаряды просто отскакивали от его непробиваемой шкуры. Десятки летательных аппаратов вились вокруг него,

непрерывно поливая огнем, но все без толку.

— Ну, мы им устроим «Красный рассвет»! — крикнул Эйч и обрушил на Сорренто шквальный огонь из всех орудий своего Гандама.

Одновременно с ним Рэйдин Сёто начал стрелять из лука, а робот АртЗмиды выпустил алый энергетический луч, вроде бы исходящий из ее красных нагрудных пластин. Я не остался в стороне и выпустил изо лба Леопардона золотой бумеранг.

Всем нам удалось добиться прямого попадания, но лишь алый луч АртЗмиды нанес Мехагодзилле хоть сколько-нибудь заметный урон — оторвал ящеру кусок стального плеча, выведя из строя пушку. Но Сорренто не замедлил шага. Он надвигался на нас, и глаза его робота загорелись ярко-голубым светом. Мехагодзилла разинул пасть, и из нее вырвалась молния. Она ударила в землю у нас под ногами и, продолжая непрерывно исторгаться из пасти ящера, поползла вперед, оставляя в камне дымящуюся борозду и уничтожая все на своем пути. Мы вчетвером успели вовремя взлететь и уйти от удара, хотя меня едва не зацепило. Через несколько секунд молния угасла, но Сорренто продолжал ломиться вперед. Глаза ящера снова стали желтыми — видимо, у молнии был некий период восстановления, необходимый для подзарядки.

— Ну что, похоже, мы добрались до финального босса! — пошутил Эйч.

Мы разлетелись подальше друг от друга и нарезали круги вокруг Сорренто, чтобы ему сложнее было в нас попасть.

— Дело гиблое, — сказал я. — Мы его не завалим.

— Тонко подмечено, — съязвила АртЗмида. — Может, есть какие-то гениальные идеи?

Я задумался.

— Есть одна. Давайте я его отвлеку, а вы втроем рванете ко входу в замок.

— Неплохая мысль, — произнес Сёто.

Но вместо того чтобы полететь к замку, он круто развернулся и камнем рухнул на Сорренто.

— Уходите! — крикнул он. — Я разберусь с этим ублюдком!

Эйч обогнул Сорренто справа, АртЗмида слева, а я пролетел прямо над головой. На фоне колоссального стального ящера робот Сёто смотрелся игрушкой — разница была пугающей. Но Сёто она ничуть не смущала. Он вырубил реактивные двигатели и приземлился прямо перед Мехагодзиллой.

— Скорее! — крикнул Эйч. — Ворота замка открыты!

С высоты я видел, как бескрайнее войско пасхантеров теснит армию «шестерок», сминая ее ряды. Сотни пасхантеров уже

прорвались к замку — только чтобы обнаружить, что не могут войти, не имея копии Хрустального ключа.

Прямо передо мной Эйч сделал разворот и стал снижаться. Метрах в тридцати от земли он распахнул люк в рубке своего Гандама и выпрыгнул, отдав команду к трансформации. Робот превратился в маленькую игрушку, Эйч перехватил ее в воздухе, спрятал в инвентарь и полетел к воротам замка — видимо, с помощью какого-то магического предмета. Он проскочил над головами у сгрудившихся перед распахнутыми двойными дверьми пасхантеров и скрылся внутри. Несколько мгновений спустя тот же номер провернула АртЗмида. Я резко пошел на снижение и приготовился следовать за ними.

— Сёто! — крикнул я. — Мы идем внутрь! Давай сюда!

— Идите, я сейчас догоню! — ответил он, и что-то в его голосе мне не понравилось.

Я прекратил снижение и посмотрел назад. Сёто завис справа над Мехагодзиллой. Ящер медленно развернулся и тяжелой поступью зашагал к замку. Я уже понял, что слабым местом этого робота была низкая скорость движения и неповоротливость. Это с лихвой компенсировало его кажущуюся неуязвимость.

— Сёто! — заорал я. — Чего ты ждешь?! Лети сюда!

— Идите без меня! Мне есть о чем поговорить с этим уродом!

И прежде чем я успел ответить, Сёто ринулся на Сорренто, сжимая по мечу в стальных руках. Оба лезвия вошли в правый бок ящера с фонтаном искр и, к моему удивлению, сумели нанести ему реальный урон. Когда дым рассеялся, я увидел, что правая передняя лапа ящера бессильно повисла. Ее практически оторвало ниже локтя.

— Придется тебе подтираться левой рукой, Сорренто! — злорадно выкрикнул Сёто.

Он запустил реактивные ускорители и полетел ко мне, в сторону замка. Но Сорренто успел повернуть голову своего стального зверя ему вслед. Глаза робота вспыхнули голубым огнем.

— Сёто! Берегись! — заорал я, но было поздно.

Мой голос потонул в реве молнии, вырвавшейся из пасти Мехагодзиллы. Она ударила робота Сёто в спину между лопаток, и он взорвался оранжевым огненным шаром.

В радиоканале затрещали помехи. Я попытался вызвать Сёто, но он не ответил. А потом на дисплее у меня выскочило сообщение: имя Сёто пропало с Доски почета.

Он погиб.

На несколько секунд я впал в ступор — и это случилось очень не вовремя. Молния продолжала бить из пасти Мехагодзиллы,

быстро приближавшейся ко мне и вспарывавшей землю и стену замка. Когда я наконец очнулся, было поздно. В последний миг перед тем, как молния погасла, Сорренто нанес мне удар в нижнюю часть корпуса.

Я посмотрел вниз и обнаружил, что моего робота разорвало пополам. Сразу вспыхнули и запищали все тревожные индикаторы, и пылающий Леопардон начал падать, оставляя за собой дымный след.

Чудом я успел сообразить, что надо катапультироваться, и дернул за ручку над креслом. В рубке раскрылся аварийный выход, и меня выбросило из падающего робота за секунду до того, как он рухнул на ступени замка, раздавив несколько десятков аватаров.

Я врубил реактивные сапоги до удара о землю и быстро подрегулировал параметры управления, ведь теперь я контролировал не гигантского робота, а своего обычного аватара. Я сумел приземлиться на ноги рядом с пылающим остовом Леопардона, и меня тут же накрыла огромная тень. Я обернулся. Надо мной, заслоняя собой небо, нависал стальной ящер Сорренто. Он поднял громадную левую ногу, готовясь раздавить меня.

Я разбежался и прыгнул, врубив реактивные сапоги в воздухе. Когтистая лапа Мехагодзиллы, едва не зацепив меня, обрушилась на камень, оставив кратер там, где я только что стоял. Стальной зверь испустил пронзительный вопль, за которым последовал глухой рокочущий смех. Смех Сорренто.

Отключив сапоги, я сгруппировался, кубарем прокатился по земле, вскочил на ноги и, задрав голову, посмотрел на морду ящера. Глаза пока желтые — значит, молния еще заряжается. На реактивных сапогах вполне можно успеть нырнуть в замок, а уж там Сорренто меня не достанет — если не вылезет из своего гигантского робота.

Эйч и АртЗмида уже дожидались у хрустальной двери и орали на меня по радиоканалу. Мне оставалось только влететь в замок, и тогда мы откроем Третьи врата прежде, чем нам помешает Сорренто.

Но вместо этого я отыскал в инвентаре Бета-капсулу. В ладонь лег небольшой металлический цилиндр.

Сорренто пытался убить меня. И заодно убил мою тетку и всех моих соседей. В том числе милейшую старушку миссис Гилмор, которая мухи не обидела. По его приказу убили Дайто, а Дайто был моим другом, пусть я ни разу его и не видел. А теперь этот урод расправился с аватаром Сёто, лишив его возможности пройти Третьи врата. Сорренто имел большую власть и высокое

положение, которых не заслуживал. А вот чего он действительно заслуживал — так это публичного унижения. Хорошего пинка под зад на глазах у всего мира.

Я поднял Бета-капсулу над головой и нажал на кнопку активации. Возникла вспышка слепящего света, небо стало кроваво-красным, и мой аватар начал расти и видоизменяться, принимая форму громадного красно-серебряного пришельца с горящими яйцевидными глазами, странным плавником на голове и светящимся индикатором в центре груди. На три минуты я стал Ультраменом.

Мехагодзилла перестал верещать и молотить лапами. Его взгляд был направлен вниз — на то место, где только что стоял мой обычный маленький аватар. Ящер медленно поднял голову, оценивая размеры нового противника. Наши горящие глаза встретились. Теперь я стоял лицом к лицу с роботом Сорренто, почти не уступая ему в росте.

Стальной ящер неловко попятился. Его глаза снова вспыхнули голубым.

Я слегка присел и встал в боевую позу, обратив внимание, что в углу дисплея появился таймер, отсчитывающий три минуты: 2.59, 2.58, 2.57.

Под таймером располагалось меню способностей Ультрамена — перечень различных энергетических атак на японском. Я быстро выбрал «Космический луч» и скрестил руки перед собой. Из предплечий вырвался пульсирующий белый поток энергии и ударил Мехагодзиллу в грудь, отбросив назад. Потеряв равновесие, Сорренто не справился с управлением, и его робот свалился с гигантских ног, рухнув на бок.

Тысячи аватаров на поле боя разразились ликующими возгласами.

Я взмыл в воздух и поднялся на полкилометра, а потом камнем упал вниз, целясь ногами в хребет поверженному ящеру. Когда весь мой вес обрушился на Мехагодзиллу, я услышал, как внутри у того что-то хрустнуло. Из его пасти повалил дым, а горящие голубым светом глаза потухли.

Я отпрыгнул назад и приземлился на одно колено возле поверженного ящера. Он бешено молотил хвостом и тремя уцелевшими лапами. Видимо, Сорренто лихорадочно жал на все кнопки, пытаясь заставить робота встать на ноги.

Я выбрал в меню яцуаки корин, «Ультрарассечение». В правой руке Ультрамена появилась сияющая голубым светом циркулярная пила. Я швырнул ее бешено вращающийся диск в Сорренто, как фрисби. Диск со свистом рассек воздух и попал в живот Мехагодзиллы, врезаясь в стальную шкуру, как в мягкий

тофу. Ящер развалился пополам. За миг до того, как вся эта махина взорвалась, от нее отскочила голова — это катапультировался Сорренто. Правда, из-за того, что робот лежал на спине, голова полетела не вверх, а вбок, но Сорренто быстро развернул реактивные ускорители и стал уходить в небо. Далеко не ушел. Я скрестил руки, выстрелил еще одним «космическим лучом» и сбил удаляющуюся голову, как тарелочку. Она взорвалась, и я нашел это очень приятным зрелищем. Толпа взревела от восторга.

Я заглянул на Доску почета и убедился, что номер Сорренто с нее исчез. Его аватар погиб. Этому я, правда, не особо обрадовался, потому что знал — Сорренто немедленно вытолкает из тактильного кресла кого-то из своих подчиненных и заграбастает себе его аватара.

Когда я деактивировал Бета-капсулу, на счетчике оставалось всего пятнадцать секунд. Мой аватар тут же уменьшился до нормальных размеров и вернул себе свой обычный облик. Я врубил реактивные сапоги и полетел в замок.

В дальнем конце золотого зала у Хрустальных врат меня уже дожидались Эйч и АртЗмида — в окружении полутора десятков горящих и окровавленных тел убитых «шестерок». Только что убитые аватары постепенно растворялись в воздухе. Видимо, тут произошла короткая и очень жаркая схватка, на которую я совсем чуть-чуть опоздал.

— Так нечестно, — заявил я, отключив сапоги и плюхнувшись на пол рядом с Эйчем. — Могли бы и на мою долю оставить хоть парочку.

АртЗмида не удостоила меня ответом, только «фак» показала.

— Поздравляю с тем, что завалил Сорренто, — сказал Эйч. — Драка была эпическая, что ни говори. Но ты все равно законченный идиот. Сам-то понимаешь?

— Ну да. — Я пожал плечами. — Понимаю.

— Эгоистичный придурок! — рявкнула АртЗмида. — А если бы он тебя убил?!

— Но не убил же. — Я шагнул мимо нее к вратам и принялся их изучать. — Так что предлагаю расслабиться и подумать о том, как открыть эту хреновину.

Я рассмотрел замочную скважину в центре, потом слова, вырезанные над ней на многогранной хрустальной поверхности: «Вера, надежда, любовь».

Я вынул из инвентаря ключ и воздел в поднятой руке. Остальные проделали то же самое. И ничего не произошло.

Мы встревоженно переглянулись. Тогда мне в голову пришла идея. Откашлявшись, я произнес первую строку песенки:

— ««Три» — волшебное число...»

Хрустальная дверь засияла, и на ней появились еще две скважины.

— Получилось! — прошептал Эйч. — Охренеть... Глазам не верю! Мы и правда стоим на пороге Третьих врат!

— Наконец-то! — выдохнула АртЗмида.

Я вставил ключ в центральную скважину, Эйч — в ту, что слева, а АртЗмида — в правую.

— По часовой стрелке на счет «три»? — предложила она.

Мы с Эйчем кивнули. АртЗмида досчитала до трех, и мы одновременно повернули ключи. Хрустальная дверь исчезла в короткой вспышке голубого света. Вместо нее перед нами раскрылся портал в бездну, в которой кружились мириады звезд.

— Ух ты... — услышал я шепот АртЗмиды над ухом. — Вот оно...

Мы приготовились шагнуть во врата, и тут я услышал чудовищный раскат грома — как будто сама Вселенная раскололась пополам.

И все мы умерли.

0036

Когда аватар погибает, изображение на дисплее гаснет не сразу. Вместо этого камера автоматически переключается на обзор от третьего лица, предоставляя возможность полюбоваться последними секундами виртуальной жизни.

Именно это и произошло через долю секунды после того, как грянул гром. Я увидел трех наших аватаров, замерших на пороге врат. А потом весь мир залило испепеляющим белым светом и волной оглушительного рева. Именно так я всегда представлял себе смерть от ядерного взрыва.

На краткий миг я увидел скелеты наших аватаров внутри прозрачных силуэтов, в которые превратились неподвижные тела, а потом показания счетчика моих хитов упали до нуля.

А еще через секунду нас накрыло взрывной волной. Она превращала в пыль все на своем пути — аватаров, пол, золотые стены, сам замок и всю орду пасхантеров и «шестерок», собравшуюся вокруг. Облако мельчайшей пыли повисло над Хтонией и стало медленно оседать на ее поверхность.

На планете не осталось ничего. Там, где только что был замок и тысячи аватаров, осталась выжженная пустыня. Взрыв уничтожил все и вся. Только Хрустальные врата, портал в звездную бесконечность, остались висеть над кратером, разверзшимся на месте замка.

Первоначальный шок сменился ужасом, когда я понял, что произошло.

«Шестерки» взорвали Катаклизатор.

Другого объяснения быть не могло. Только этот могущественный артефакт способен причинить такие разрушения. Он не просто уничтожил всех аватаров в секторе, он даже уничтожил замок Анорака, который прежде по праву считался несокрушимым.

Я смотрел на врата, зависшие в воздухе, и ждал неизбежного — появления на дисплее приговора: GAME OVER.

Но, вопреки ожиданиям, выскочила совсем другая надпись:

ПОЗДРАВЛЯЕМ! У ВАС ЕСТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЖИЗНЬ!

И мой аватар постепенно материализовался на том самом месте, где его убило — перед открытыми вратами. Только вот врата теперь висели в нескольких десятках метров над котлованом, возникшим на месте уничтоженного замка. Я посмотрел под ноги и обнаружил, что никакой опоры под ними нет. Так же как и реактивных сапог и всех магических приблуд в

инвентаре, которые могли бы спасти в такой ситуации.

Я на миг завис в воздухе, как Хитрый Койот в мультиках про Дорожного Бегуна, предпринял безуспешную попытку ухватиться за край врат и сверзился вниз.

От удара о землю я потерял сразу треть хитов. С трудом поднявшись на ноги, я огляделся и обнаружил, что стою в большом котловане кубической формы. Прежде тут находился фундамент и нижние этажи замка Анорака. В нем было жутко тихо и совсем пусто — ни камешка от разрушенного замка, ни обломков тысяч космических кораблей и летательных аппаратов, вообще никаких следов того, что только что здесь разворачивалось масштабное сражение. Катаклизатор уничтожил все.

На мне снова оказалась черная футболка и синие джинсы — одежда, которая по умолчанию появлялась на только что созданном аватаре. Я заглянул в свою статистику и инвентарь. Уровень и способности у меня остались прежними, а вот из инвентаря пропало все, за исключением единственного предмета — «неразменного» четвертака, который я получил за идеальную партию в Pac-Man на Ар-Каде. С тех пор я так и не нашел способ вынуть его из инвентаря и подвергнуть каким-нибудь заклинаниям прорицания или идентификации, чтобы узнать его назначение. Честно говоря, среди всех этих треволнений я вообще о нем забыл.

Зато теперь я понял, что это: артефакт, однократно дающий его владельцу дополнительную жизнь. Раньше я даже не подозревал, что такое вообще возможно. Еще ни один аватар не получал дополнительную жизнь за всю историю OASISa.

Я выбрал четвертак и попытался вынуть его из инвентаря. На этот раз получилось, монетка легла на ладонь. Единственная ее магическая сила исчерпалась, и теперь это был обыкновенный четвертак.

Задрав голову, я посмотрел на врата, парящие метрах в двадцати надо мной. Они по-прежнему оставались открытыми, но я не имел ни малейшего понятия, как до них добраться. У меня не было ничего, что позволило бы подняться на такую высоту: ни корабля, ни реактивных сапог, ни магических предметов, ни хоть стремяночки какой завалящей.

Короче, я стоял у самых врат и не мог войти в них.

— Эй, Си! Алло! Слышишь меня?

Голос Эйча звучал прямо над ухом — только теперь не обработанный под мужской, а настоящий, как в реале. Я не понял, что происходит. Никакой радиосвязи у меня сейчас не было, да и аватар Эйча погиб...

— Ты где? — спросил я в пустоту.

— Я сдох, — отозвался Эйч. — Как и все остальные. Все, кроме тебя.

— Тогда как ты со мной говоришь?

— Мы тут видим и слышим то же, что и ты. Ог нас подсоединил.

— Ой... — только и сказал я.

— Надеюсь, вы не против, Парсифаль? — пробасил Ог. — Если против, только скажите.

Я подумал и ответил:

— Да нет, все нормально. Сёто и Артемида тоже меня слышат?

— Да, — отозвался Сёто.

— Слышим-слышим! — Судя по голосу, АртЗмида едва сдерживала клокочущую в ней ярость. — Сидим тут, дохлые как селедки! Вопрос в том, почему ты живой, Парсифаль?

— Да, Си, — подхватил Эйч. — Нам всем это малость интересно. Как так получилось?

Я достал четвертак и поднес к глазам, чтобы друзья его рассмотрели.

— Вот эту монетку я получил несколько месяцев назад на Ар-Каде за то, что сыграл идеальную партию в Pac-Man. Это артефакт, и до сегодняшнего дня я не знал его назначения. Как выяснилось, он дает одну дополнительную жизнь.

Воцарилось молчание, а потом Эйч расхохотался:

— Ну и везучий же ты, ублюдок! Тут в новостях говорят, что сгинули все аватары, находившиеся в Десятом секторе. Больше половины всего населения OASISа полегло!

— Это был Катаклизатор? — спросил я.

— Ну а что еще? — ответила АртЗмида. — Видимо, все-таки это «шестерки» тогда купили его на аукционе. И все это время хранили, выжидая подходящего момента.

— Но выходит, что они заодно угробили всю свою армию, — заметил Сёто. — Для чего?

— Она и без того была почти вся перебита, — сказала АртЗмида.

— У «шестерок» не было выбора, — предположил я. — Только так они могли остановить нас. Мы открыли Третьи врата и уже собирались войти в них... — Тут мне в голову закралось подозрение. — Стоп! А откуда они об этом узнали?

— Следили за нами! — догадался Эйч. — Наверняка расставили вокруг врат камеры наблюдения!

— Тогда они видели, как мы их открывали, и знают, что для этого нужно, — заключила АртЗмида.

— Ну и пусть себе! — вмешался Сёто. — Аватар Сорренто мертв — так же как и все его «шестерки».

— А вот и нет, — ответила АртЗмида. — Посмотрите на Доску почета. Там под ником Парсифаля значатся двадцать номеров «шестерок». И напротив каждого значок Хрустального ключа.

— Черт... — хором выдохнули Эйч и Сёто.

— Видимо, «шестерки» с самого начала предполагали, что им придется взорвать Катаклизатор, — сказал я. — Вот и подстраховались, оставив за пределами Десятого сектора резерв. Вероятно, эти запасные ждали в звездолете где-то у самой границы.

— Ты прав, — ответил Эйч. — А это значит, что к тебе летят двадцать «шестерок». Так что шевели корявками. Ты должен успеть пройти врата раньше их. Другого шанса не будет. — Он тяжело вздохнул. — Для нас Охота уже закончена. Там что мы все болеем за тебя, амиго. Удачи.

— Спасибо, Эйч.

— Гокун о иноримасу![20] — произнес Сёто. — Приложи все усилия.

— Ладно.

Я ждал благословения от АртЗмиды и получил его — после долгой паузы.

— Удачи, Парсифаль. Эйч прав: другого шанса у тебя не будет. И ни у одного пасхантера тоже. — Ее голос сорвался, как будто она сдерживала слезы. Она глубоко вздохнула и закончила: — Короче, не подведи.

— Постараюсь. Но если что, не обессудьте...

Я бросил еще один взгляд на открытые врата, такие далекие, а потом начал пристально рассматривать окружающий меня голый камень, отчаянно пытаясь отыскать хоть что-нибудь, что помогло бы до них добраться. В дальнем углу котлована я заметил что-то маленькое, всего несколько мерцающих пикселей. Я побежал туда.

— Э-э... не то чтобы я хотел говорить под руку, как руль крутить, — начал Эйч, — но куда тебя нелегкая несет?!

— Я тут остался с голыми руками. Все, что у меня было, уничтожил Катаклизатор. Надо найти нечто позволяющее долететь до врат.

— Ну здорово... — вздохнул Эйч. — Час от часу не легче!

Предмет в дальнем углу оказался Бета-капсулой. Она парила в нескольких сантиметрах над дном котлована, вращаясь по часовой стрелке. Катаклизатор уничтожил в секторе все, что можно было уничтожить, но артефакты вечны — так же как и

врата.

— Бета-капсула! — обрадовался Сёто. — Ее туда взрывной волной отбросило. Ты можешь превратиться в Ультрамена и достать до врат!

Я поднял капсулу над головой и нажал на кнопку активации. Ничего не произошло.

— Зараза... — пробормотал я, сообразив, в чем дело. — Ничего не выйдет. Капсула срабатывает один раз в сутки. — Я убрал бесполезный предмет в инвентарь и продолжил обыскивать котлован. — А у вас при себе никаких артефактов не было? Ничего такого, что дает способность летать? Или телепортироваться?

— У меня ничего, — вздохнул Сёто.

— У меня был меч Баира, — ответил Эйч. — Но он тут ничем не поможет...

— Зато мои конверсы очень даже помогут! — воскликнула АртЗмида.

— Конверсы? — переспросил я.

— Ну кеды! Черные «Чак Тэйлор олл старз». Наделяют владельца быстротой и способностью летать.

— Класс! То, что надо! Осталось их найти.

Я бежал по котловану, сканируя глазами голый камень со всех сторон. Спустя минуту я нашел меч Баира и сунул в инвентарь, но на поиски конверсов ушло еще минут пять. Их я обнаружил на южной стороне котлована. Я сунул в них ноги, и кеды тут же приняли форму моей ступни.

— Я их тебе верну, Арти, честное слово, — пообещал я, завязывая шнурки.

— Да уж пожалуйста, — пробурчала она. — Они мои любимые.

Я разбежался, подпрыгнул и взмыл вверх. Сделал в воздухе петлю, развернулся и полетел к вратам. Но у самой цели отпрянул вправо и завис. Хрустальные врата парили совсем рядом, в паре метров от меня. Картина напоминала вступительные титры оригинального сериала «Сумеречная зона».

— Чего ты ждешь? — заорал Эйч. — «Шестерки» явятся в любую минуту!

— Да знаю я. Мне нужно вам кое-что сказать.

— Ну? Говори уже! — рявкнула АртЗмида. — Время дорого, идиот!

— Ладно, ладно! Короче... я понимаю, каково вам сейчас. Все сложилось очень несправедливо. И я хочу, чтобы вы знали: если я доберусь до яйца, приз мы поделим на четверых поровну.

Воцарилось гробовое молчание.

— Алло-о? — позвал я, выждав несколько секунд. — Вы меня слышали?

Мне ответил Эйч.

— Си, ты опух? С чего тебе это в голову взбрело?!

— С того, что только так будет честно. С того, что без вас я бы вообще сюда не добрался. С того, что мы все четверо заслуживаем того, чтобы заглянуть во врата и увидеть, чем закончится игра. А еще с того, что мне нужна ваша помощь.

— Вот с этого места поподробнее, — сказала АртЗмида.

— Мне нужна помощь. Вы правы, у меня только одна попытка. Второго шанса не будет ни у кого. Скоро явятся «шестерки» и сразу войдут во врата. Я должен успеть раньше их. И это гораздо более вероятно, если вы меня подстрахуете. Ну что?

— Я в деле, Си, — сразу ответил Эйч. — Я по-любому собирался тебе подсказывать, тупица.

— И я согласен, — произнес Сёто. — Мне терять нечего.

— Давай-ка внесем ясность, — потребовала АртЗмида. — Ты хочешь поделить приз на всех, если мы тебе поможем?

— Нет. Если я возьму яйцо, то разделю приз с вами в любом случае, вне зависимости от вашего решения. Но помочь мне в ваших же интересах.

— Полагаю, у нас нет времени зафиксировать договор в письменной форме? — спросила АртЗмида.

Я задумался, а потом открыл меню управления своим видеоканалом и включил прямую трансляцию — чтобы все мои зрители (которых в тот момент было больше двухсот миллионов) слышали то, что я собираюсь объявить.

— Всем привет, — провозгласил я в камеру. — Говорит Уэйд Уоттс, он же Парсифаль. Сим сообщаю при свидетелях, что, если добуду пасхальное яйцо Холлидэя, призовые деньги поделю поровну с Артемидой, Эйчем и Сёто. Честное пасхантерское. Крест на пузе, зуб на рельсах. Чтоб мой нос в землю врос и отвалились уши. Короче, вы поняли. Если совру, считайте меня бесхребетным слизняком, отсасывающим у «шестерок».

Когда я закончил, АртЗмида воскликнула:

— Чувак, ты рехнулся?! Я пошутила!

— А… — сказал я. — Ну да. Я так и понял.

Я хрустнул костяшками, влетел во врата, и мой аватар исчез в вихре звезд.

0037

Я оказался в большом темном пустом зале. Ни стен, ни потолка я не видел, зато пол в зале определенно был — ведь на чем-то же я стоял. Я немного помедлил, не зная, что делать дальше. Наконец в пустоте загремел электронный голос. Похоже, что он шел из примитивного синтезатора речи вроде тех, что использовались в играх Q*Bert и Gorf.

— Побей рекорд, или проиграешь!

Во тьме возник столп света, падающий откуда-то сверху. Передо мной в ярком сиянии стоял древний аркадный автомат. Я сразу узнал его по характерной угловатой форме — Tempest, или «Буря», Atari, 1980 год выпуска.

Я прикрыл глаза и повесил голову.

— Засада... Народ, это не лучшая моя игра.

— Да ладно! — прошептала АртЗмида. — Ты не мог не знать, что Tempest так или иначе появится в Третьих вратах! Это же очевидно!

— Что, правда? — огрызнулся я. — И почему же?

— На последней странице «Альманаха» есть цитата. «Коль выигрыш лезет, цена — легка»[21].

— Да помню я! Ну да, Шекспир... Я подумал, что так Холлидэй дает понять, что легких путей в Охоте не будет.

— Ну и это тоже, — согласилась АртЗмида. — Но еще это подсказка. Строка из последней пьесы Шекспира, из «Бури».

— Черт! — выдохнул я. — Как я мог такое упустить?!

— Я тоже не уловил связи, — признался Эйч. — Хвалю!

— А еще эта игра мелькает в клипе Rush на песню Subdivisions, — добавила АртЗмида. — Одна из любимых песен Холлидэя. Сложно не заметить.

— Ого! — воскликнул Сёто. — Да она умница!

— Ладно! Ладно! — не выдержал я. — Это очевидно, понял уже! Хватит!

— Значит, практики у тебя было мало? — уточнил Эйч.

— Ну так, поиграл чуть-чуть. Совсем немного и очень давно. Посмотрите на рекорд, у меня никаких шансов!

На экране напротив инициалов ДДХ — Джеймс Донован Холлидэй — значилось 728329. А в поле «Кредит» внизу экрана, как я и опасался, стояла единичка.

— Ух ты... — проговорил Эйч. — Одна попытка, как с Black Tiger.

Я вспомнил о теперь бесполезном четвертаке, вынул его из

инвентаря и бросил в щель автомата, но монета сразу проскочила в окошко возврата. Наклонившись за ней, я заметил наклейку на автомате: «Только жетоны».

— Не выйдет, — вздохнул я. — И автоматов по продаже жетонов я тут не вижу.

— Значит, одна игра, — сказал Эйч. — Все или ничего.

— Народ, я сто лет не играл в Tempest. Дело гиблое. Я не смогу побить рекорд Холлидэя с первой попытки.

— Тебе и не придется, — заявила вдруг АртЗмида. — На копирайт посмотри.

Внизу экрана стояли буквы: ©MCMLXXX ATARI.

— Ну, восьмидесятый год, — протянул Эйч. — Как ему это поможет?

— Да, как мне это поможет?

— Эго самая первая версия Tempest, там есть баг в коде, — пояснила АртЗмида. — Когда Tempest только вышла, игроки обнаружили одну хитрость. Если умереть с определенным числом очков, автомат выдаст кучу дополнительных попыток.

— Ого, не знал... — Мне даже как-то стыдно стало.

— Знал бы, если бы прочитал про эту игру столько же, сколько я.

— Ну ты даешь, девушка! — восхитился Эйч. — Ума палата!

— Спасибо, — ответила АртЗмида. — Иногда бывает польза и от гиков с навязчивым неврозом и полным отсутствием личной жизни.

Все заржали — кроме меня. Я слишком нервничал.

— Ладно, Арти, что я должен сделать? Как получить эти дополнительные попытки?

— Подожди, я ищу у себя в записях.

Над ухом у меня зашуршали страницы, как будто АртЗмида и правда листала какой-то блокнот.

— Ты что, реально таскаешь с собой все записи в бумажном виде? — удивился я.

— Я привыкла всегда держать их при себе, подшиваю новые листы на спираль. И, как видишь, это оказалось полезно. Все, что хранилось в моем аккаунте, погибло вместе с аватаром. — Снова шорох страниц. — Ага, есть! Значит, так: сначала наберешь больше ста восьмидесяти тысяч очков. После этого доведешь счет до числа, которое оканчивается на две шестерки, одиннадцать или двенадцать. Если в этот момент умрешь, получишь еще сорок попыток.

— Ты в этом точно уверена?

— Точно-точно.

— Ладно... Поехали.

Я начал свой обычный предыгровой ритуал: потянулся, хрустнул костяшками, размял шею.

— Да не тяни ты время! — не выдержал Эйч. — Я тут с ума сойду от нервов!

— Тихо! — цыкнул на него Сёто. — Не наседайте на человека.

Все замолчали, и в тишине я кое-как собрался с духом.

— Ну, где наша не пропадала... — Я ударил по мигающей кнопке «Игрок 1».

Tempest представляла собой игру с допотопной проволочной графикой. На черном экране тонкими неоновыми линиями был нарисован трехмерный туннель. Игрок смотрел на него сверху вниз и с помощью вращающегося диска управлял стрелком, бегающим по краю. Цель игры — перестрелять всех врагов, ползущих наверх из туннеля, уклониться от их огня и обойти все препятствия. От уровня к уровню форма туннелей усложняется, а противников и препятствий становится все больше.

Холлидэй установил на автомате уровень сложности Toust, так что я не мог начать игру менее чем с девятого уровня. На то, чтобы набрать сто восемьдесят тысяч очков, у меня ушло пятнадцать минут, и за это время я потерял две жизни. Игру я забыл даже больше, чем ожидал. Когда счет достиг ста восьмидесяти девяти тысяч четырехсот двенадцати очков, я нарочно врезался в шип, потеряв таким образом последнюю жизнь. На экране появилось окошко для ввода инициалов, и я дрожащими пальцами вбил: У-А-У.

Нолик в поле «Кредит» сменился на сорок.

Мои друзья так завопили, что меня чуть удар не хватил.

— АртЗмида, ты гений, — сказал я, когда восторги поутихли.

— Да, я в курсе.

Я начал вторую игру, теперь уже стремясь побить рекорд Холлидэя. Первое время меня еще потряхивало, но потом мандраж заметно отпустил. В конце концов, не выйдет в этот раз, будет еще тридцать девять попыток.

Во время краткой передышки между атаками АртЗмида заметила:

— Прикольные у тебя инициалы, УАУ. Что значит А?

— Афигенный, — пошутил я.

Она расхохоталась.

— Я серьезно.

— Алекс.

— Уэйд Алекс Уоттс. Мило. — И она умолкла, потому что на меня насела очередная орда противников.

Через несколько минут я снова лишился последней жизни,

закончив игру со счетом двести девятнадцать тысяч пятьсот восемьдесят четыре очка. Не то чтобы совсем паршиво, но еще слишком далеко от цели.

— Ну ничего, — ободрил меня Эйч.

— Ничего хорошего, — вырвалось у Сёто, который явно забыл, что я его слышу. — То есть... э-э... молодец, Парсифаль-сан, уже гораздо лучше.

— Спасибо за доверие, Сёто-сан.

— Хотите прикол? — АртЗмида снова шуршала страницами. — Создатель Tempest Дэйв Торер придумал игру, увидев ночной кошмар о монстрах, лезущих из дыры в земле и гоняющихся за ним. — Она рассмеялась своим мелодичным смехом, который я так давно не слышал. — Как тебе, Си?

— Прикольно.

Ее голос действовал на меня успокаивающе. Наверное, она это чувствовала, потому что продолжала говорить и говорить. У меня даже сил прибавилось. Я ударил по кнопке «Игрок 1» и начал третью игру.

Все притихли и наблюдали за мной в полном молчании. Примерно через час я потерял последнюю жизнь. На этот раз счет дотянул до четырехсот тридцати семи тысяч девятисот семидесяти семи очков.

Как только на экране вспыхнула надпись «Конец игры», раздался голос Эйча:

— Плохие новости, амиго.

— Что такое?

— Ты был прав. «Шестерки» оставили резерв у границы сектора. Сразу после взрыва они взяли курс на Хтонию. Короче, они...

И Эйч умолк.

— Да говори уже!

Вместо него закончила АртЗмида.

— Они только что вошли во врата. Минут пять назад. Врата закрылись, когда ты вошел, но «шестерки» открыли их своими ключами.

— То есть «шестерки» уже здесь? Прямо сейчас?

— Восемнадцать аватаров, — ответил Эйч. — Каждый попал в автономную симуляцию. Все сейчас по одному играют в Tempest — так же как и ты. Все использовали баг с сорока дополнительными попытками. У большинства получается довольно паршиво, но один довольно силен. Полагаю, это Сорренто. Он только что начал вторую игру...

— Стоп-стоп! — перебил я. — Откуда вы-то все это знаете?

— А мы их видим, — сообщил Сёто. — В прямом эфире,

вместе со всеми пользователями OASISa. Тебя, кстати, тоже.

— Да вы о чем вообще?!

— Как только кто-то входит в Третьи врата, на Доске почета появляется окошко с прямой трансляцией, — объяснила АртЗмида. — Видимо, Холлидэй решил превратить финал Охоты в спортивное зрелище.

— Погодите, то есть весь OASIS смотрит, как я тут играю в Tempest?

— Так точно, — подтвердила АртЗмида. — Играешь в Tempest и треплешься с нами. Так что следи за языком.

— Какого хрена вы мне раньше не сказали?! — заорал я.

— Решили зря не нервировать, — невинно произнес Эйч. — Типа, не отвлекать, и все такое.

— А, здорово! — завопил я на грани истерики. — Класс! Вот спасибо-то!

— Успокойся, Парсифаль! — одернула меня АртЗмида. — Думай об игре. Теперь это гонка. Тебе на пятки наступают восемнадцать «шестерок», так что постарайся очередную попытку не слить. Понял меня?

— Понял...

Я медленно выдохнул, набрал в грудь воздуха и снова ударил по кнопке «Игрок 1».

Как обычно, конкуренция меня подстегнула. Я вроде бы вошел в ритм. Вращение, заппер, суперзаппер, обойти шипы, следующий уровень... Я уже нажимал на кнопки не задумываясь. Позабыл о том, что поставлено на кон, о том, что на меня смотрят миллионы. Я полностью сосредоточился на игре.

Прошло чуть больше часа, я только что закончил восемьдесят первый уровень и тут снова услышал над ухом радостные вопли.

— Получилось! Получилось!

Мой взгляд метнулся вверх экрана. Счет достиг восьмисот двух тысяч четырехсот восьмидесяти восьми очков.

Я машинально продолжал играть, стремясь к наилучшему результату, но громкое покашливание АртЗмиды привело меня в чувство. Продолжать игру смысла уже не было, я лишь тратил бесценные секунды, ведь «шестерки» уже дышали в затылок. Я быстренько потратил две оставшиеся жизни, ввел свои инициалы, и они появились на самом верху таблицы рекордов, прямо над результатом Холлидэя. Потом экран погас, и на нем возникла надпись:

ТАК ДЕРЖАТЬ, ПАРСИФАЛЬ!
ГОТОВЬСЯ КО ВТОРОМУ УРОВНЮ!

Игровой автомат исчез, а с ним и мой аватар.

Я скакал в тумане по зеленым холмам. Видимо, ехал верхом

на коне, потому что меня потряхивало вверх-вниз и слышался топот копыт. Впереди из тумана появились знакомые очертания замка.

Но, посмотрев вниз, я обнаружил, что никакого коня подо мной нет. Мой аватар, одетый в кольчугу, шагал по земле, а руки вытянул перед собой, как будто держал в них поводья. Вот только никаких поводьев тоже не было.

Я остановился, и топот копыт стих — правда, не сразу, а спустя несколько секунд. Я обернулся и увидел источник звука. За мной шел человек с двумя половинками кокоса и колотил ими друг по другу.

Я понял, куда попал: в первую сцену одного из любимых фильмов Холлидэя и вообще культового фильма для всех гиков на свете — «Монти Пайтон и Святой Грааль».

Похоже, как и в Медных вратах, от меня требовалось воспроизвести все реплики и действия своего героя.

Я играл короля Артура. На мне был тот же костюм, что и на Грэме Чепмене в фильме, а за мной, стуча кокосами, шел мой верный слуга Пэтси в исполнении Терри Гиллиама. Когда я обернулся к нему, слуга отвесил раболепный поклон, но ничего не сказал.

— Монти Пайтон и Святой Грааль! — радостно прошептал Сёто.

— Спасибо, кэп, я понял, — забывшись, ляпнул я.

На дисплей тут же выскочило предупреждение: «Неверная реплика!» — и в углу появился счет: минус сто очков.

— Браво, олух, — похвалила АртЗмида.

— Если нужна помощь, дай знак, — сказал Эйч. — Рукой помаши или типа того, и мы будем суфлировать.

Я кивнул и поднял вверх большой палец. Но в помощи я особо не нуждался. За последние шесть лет я посмотрел этот фильм ровно сто пятьдесят семь раз и знал наизусть каждое слово.

Я посмотрел на замок, уже зная, что меня там ждет, и «поскакал» к нему, держа несуществующие поводья. Пэтси снова застучал кокосами. Возле замка я натянул «поводья», принуждая своего «скакуна» остановиться, и крикнул:

— Тпру!

За верную реплику я получил сто очков, и счет снова стал равен нулю.

На стене показались два солдата.

— Стой! Кто идет? — заорал нам один из них.

— Я, Артур, сын Утера Пендрагона, из замка Камелот! — оттарабанил я. — Король бриттов! Победитель саксов! Государь

всея Англии!

Эта тирада принесла мне пятьсот очков и еще бонус за интонацию и акцент. Я немного выдохнул и уже начал получать удовольствие от процесса.

— А не брешешь? — спросил солдат.

— Я король! — возмущенно повторил я. — А это мой верный слуга Пэтси. Мы проскакали эти земли вдоль и поперек в поисках рыцарей, что присоединятся ко мне в Камелоте! Я желаю говорить с вашим господином!

Еще пятьсот очков. Над ухом слышался хохот моих друзей и аплодисменты.

— Что? Проскакали верхом на лошадях? — уточнил солдат.

— Да. — Сто очков.

— Это у вас кокосы!

— Что? — Сто очков.

— У вас две пустые половинки кокоса, и вы стучите ими друг о друга!

— Ну и что? Мы скачем с тех пор, как снега зимы покрыли эти земли! Через королевство Мерсии, через... — Пятьсот очков.

— А кокосы вы где взяли?

И дальше все пошло как по маслу. Мои персонажи менялись от сцены к сцене — я всегда был тем, у кого больше реплик. Удивительное дело, налажал я всего в шести или семи фразах. Попав в затруднение, я пожимал плечами и разводил руки ладонями вверх. По этому сигналу Эйч, АртЗмида и Сёто смеющимся хором подсказывали мне нужную реплику. Все остальное время они помалкивали — разве что иногда молчание нарушалось взрывом хохота. Сложнее всего для меня было не заржать самому. Особенно когда АртЗмида начала говорить за Кэрол Кливленд в сцене в замке Сибирской язвы, со всеми интонациями. Несколько раз я кололся, и с меня снимали очки. В остальном все двигалось гладко.

Играть в фильм было не только просто, но и невероятно прикольно!

Где-то на середине, сразу после встречи с рыцарями, что говорят «Ни!», я открыл текстовый редактор и набрал: «Как там «шестерки»?»

— Пятнадцать еще играют в Tempest, — отрапортовал Эйч. — Трое побили рекорд Холлидэя и перешли к фильму. — Он помедлил. — Лидер — видимо, Сорренто — отстает от тебя всего на девять минут.

— И пока не ошибся ни в одной реплике, — добавил Сёто.

Я чуть не выругался вслух, но вовремя прикусил язык и напечатал: «Писец...»

— Он самый, — согласилась Арт3мида.

Я глубоко вздохнул и сосредоточился на очередной сцене — «Истории сэра Ланселота». Эйч продолжил докладывать мне о прогрессе «шестерок», когда я просил.

Когда добрался до последней сцены — атаки на французский замок, — я снова занервничал, не зная, что будет дальше. В Первых вратах мне пришлось сыграть роль в фильме «Военные игры», во Вторых меня ждала видеоигра Black Tiger. В Третьих уже было и то и другое. Я догадывался, что за «Граалем» последует и третий уровень, но даже не представлял, каким он может оказаться.

Ответ я получил через несколько минут. Когда я закончил финальную сцену, дисплей стал черным и несколько минут звучала дурацкая органная музыка, как в фильме. А когда она остановилась, передо мной вспыхнула надпись:

ПОЗДРАВЛЯЕМ!
ВЫ ДОШЛИ ДО КОНЦА!
ИГРОК 1, СТАРТ!

Когда текст пропал, я оказался в обшитом дубовыми панелями помещении, огромном, как целый склад, с высоким сводчатым потолком и лакированным паркетным полом. Никаких окон, единственный выход — большие двустворчатые двери в одной из четырех голых стен. В самом центре комнаты стояла система погружения в OASIS — сейчас уже несколько устаревшая, однако несколько лет назад эта модель считалась одной из передовых. Ее окружало с сотню стеклянных столов, выставленных овалом. На каждом размещался какой-нибудь классический домашний компьютер или игровая система, а рядом — полки, на которых лежали всевозможные периферийные устройства, контроллеры и носители с играми и программным обеспечением. Вся композиция смотрелась очень продуманно и аккуратно, как музейный экспонат. Обойдя овал, я обратил внимание, что компьютеры расставлены по году выпуска. PDP-1, Altair 8800, IMSAI8080, Apple I, рядом Apple II, Atari 2600, Commodore PET, Intellivision, несколько моделей TRS-80, Atari 400 и 800, ColecoVision, TI-99/4, Sinclair ZX80, Commodore 64, несколько игровых систем Nintendo и Sega, вся линейка Macintosh и ПК, игровых систем PlayStation и Xbox. И венец картины — консоль для OASISa, подключенная к системе погружения в центре всей инсталляции.

Я сообразил, где нахожусь — в виртуальной копии кабинета Холлидэя, комнаты в его особняке, где он провел большую часть последних пятнадцати лет жизни. В том самом месте, где он писал свою последнюю, величайшую игру. Ту самую, в которую я

сейчас играл.

Я никогда не видел фотографий этой комнаты, но детальное описание всей ее обстановки и опись содержимого давно лежали в сети — информацию слила компания, которую наняли для вывоза имущества Холлидэя после его смерти.

Опустив взгляд, я обнаружил, что мой аватар из рыцаря Монти Пайтона снова превратился в Парсифаля.

Начал я с самого очевидного действия — подошел к дверям и подергал. Заперто.

Тогда я снова обвел глазами комнату, внимательно рассматривая собранные в ней памятники компьютерной и игровой истории.

Тут-то до меня и дошло, что овал, который формируют экспонаты, есть не что иное, как контур яйца.

В голове у меня зазвучала первая загадка из «Приглашения Анорака»:

> Три тайных ключа от трех тайных врат —
> За ними скрывается много преград.
> Тот, кто не страшится всех ужасов ада,
> Достигнет места, где ждет награда.

Вот я и добрался до этого места. Пасхальное яйцо Холлидэя спрятано где-то в этой комнате.

— Народ? — прошептал я. — Вы это видите?

Ответа не последовало.

— Алло? Эйч? Артемида? Сёто? Как слышно?

Тишина. Либо Ог отключил связь, либо Холлидэй сделал так, чтобы третий уровень врат игрок проходил в полной изоляции. Я склонялся к последнему.

Минуту я стоял в тишине, не зная, что делать. Затем по наитию подошел к приставке Atari 2600, подключенной к цветному телевизору «Зенит» семьдесят седьмого года выпуска. Включил телевизор, но ничего не произошло. Включил приставку — опять ничего. Проверил питание — все нормально, вилки воткнуты в розетки на полу.

Я перешел к соседнему компьютеру, Apple II, но и его не смог включить.

Через некоторое время методом тыка я обнаружил, что работает только самый древний компьютер в комнате — IMSAI 8080, та же модель, что была у героя Мэттью Бродерика в «Военных играх».

Я включил его, и на пустом экране появилось единственное слово: ПАРОЛЬ.

Я вбил АНОРАК и нажал Enter.

ПАРОЛЬ НЕВЕРНЫЙ – СОЕДИНЕНИЕ ПРЕРВАНО.

И компьютер сам собой вырубился. Я снова ткнул пальцем в кнопку питания и попробовал другой вариант — ХОЛЛИДЭЙ. Не угадал.

В «Военных играх» паролем к суперкомпьютеру ВОПР было имя Джошуа. Так звали сына создателя ВОПРа, профессора Фолкена. Сына, которого он любил больше всех на свете.

Я вбил имя ОГ. Не сработало, и ОГДЕН тоже.

Тогда я набрал КИРА и нажал на Enter.

ПАРОЛЬ НЕВЕРНЫЙ – СОЕДИНЕНИЕ ПРЕРВАНО.

Я попробовал имена обоих родителей, потом ЗАФОД (так звали аквариумную рыбку Холлидэя), потом ТИБЕРИЙ (кличка ручного хорька).

Все мимо.

Я взглянул на часы. Прошло больше десяти минут. Значит, Сорренто уже нагнал меня. Сейчас он в такой же комнате, и группа экспертов по биографии Холлидэя нашептывает ему на ухо через его модифицированную систему погружения. У них наверняка уже составлен список возможных паролей, и Сорренто

проверяет их все по очереди со скоростью набора текста.

У меня совсем не осталось времени!

В отчаянии я стиснул зубы. Идеи кончились. А потом я вспомнил пару фраз из мемуаров Огдена Морроу.

«Джим вообще всегда терялся в присутствии девушек. Только с Кирой он мог беседовать спокойно и уверенно — и то лишь во время игры от имени Анорака. И называл ее Леукосией, именем ее персонажа, и никак иначе».

Я снова включил компьютер, напечатал ЛЕУКОСИЯ и ударил по клавише Enter.

Все экспонаты на столах одновременно включились, наполнив комнату жужжанием дисководов, писками самотестирования и другими звуками загрузки.

Я подбежал к Atari 2600 и быстро нашел среди расставленных по алфавиту картриджей единственный нужный — Adventure. Сунул его в приставку, врубил питание и нажал на Reset, чтобы начать игру.

Путь до тайной комнаты занял у меня всего несколько минут.

Я схватил меч и убил всех трех драконов. Потом нашел черный ключ, открыл врата Черного замка и прошел по его лабиринту. Серая точка отыскалась на положенном ей месте. Я взял ее и понес по маленькому восьмибитному королевству, затем с ее помощью преодолел магический барьер и вошел в тайную комнату. Только вместо надписи «Уоррен Робинетт», как в оригинальной игре, в ее центре я увидел большой белый овал, составленный из пикселей. Яйцо.

То самое яйцо.

Несколько секунд я ошарашенно смотрел на него, а потом дернул джойстик вправо, перемещая своего маленького квадратного героя по мерцающему экрану. Из динамика раздался короткий электронный писк, когда я бросил серую точку и взял яйцо. За этим последовала вспышка яркого света, и в руках моего аватара вместо джойстика оказалось большое серебристое яйцо. Я увидел свое кривое отражение в его изогнутой поверхности.

Когда я смог наконец оторвать глаза от яйца, то заметил, что на месте двустворчатых дверей появились Хрустальные врата — сверкающий портал, ведущий в замок Анорака. Похоже, замок мистическим образом восстановился в прежнем виде, хотя до перезагрузки сервера оставалось еще несколько часов.

Я бросил последний взгляд на кабинет Холлидэя и, сжимая яйцо, вышел через портал. Хрустальные врата у меня за спиной тут же превратились в большую деревянную дверь. Открыв ее, я обнаружил спиральную лестницу, ведущую на верх самой высокой башни, в кабинет чародея Анорака. Вдоль его стен

высились стеллажи, забитые древними свитками и пыльными книгами заклинаний.

Я выглянул из окна — от вида с высоты дух захватывало. Замок больше не окружала выжженная Катаклизатором пустошь. Вся Хтония восстановилась вместе с замком.

Я осмотрел кабинет. Прямо под знакомой картиной с черным драконом на резном хрустальном пьедестале стоял золотой кубок, инкрустированный крошечными самоцветами. Диаметр кубка на вид совпадал с размерами серебряного яйца.

Я поместил яйцо в кубок, и оно село в него как влитое. Где-то вдалеке загремели фанфары, и яйцо засияло.

— Ты победил, — произнес голос у меня за спиной.

Я обернулся и увидел Анорака. Его обсидианово-черная мантия словно поглощала весь солнечный свет в комнате.

— Поздравляю. — Он протянул мне длиннопалую руку.

Я не спешил пожать ее, опасаясь, что это еще одна уловка. Или последнее испытание...

— Игра закончена, — сказал Анорак, будто прочитав мои мысли. — Время получить приз.

Я посмотрел на протянутую руку и, после секундного колебания, пожал ее.

Между нами возник сноп яркого света, рассыпающий голубые молнии. Я чувствовал, как от его аватара к моему мощным потоком перетекает энергия. А когда вспышки прекратились, я увидел, что Анорак одет уже не в чародейскую мантию, да и вообще передо мной уже не Анорак, а некто пониже ростом, не такой широкоплечий и какой-то невзрачный. Джеймс Холлидэй. Бледный дядька средних лет в потертых джинсах и линялой футболке с картинкой из игры Space Invaders.

Опустив взгляд, я обнаружил черную мантию Анорака на собственном аватаре. А потом заметил, что пиктограммы и панели у границ моего дисплея изменились. Все характеристики увеличились до максимального уровня, а список доступных заклинаний, способностей и волшебных предметов я даже не смог прокрутить до конца. В полях «Уровень» и «Хиты» теперь стоял символ бесконечности, а цифра в поле доступных денежных средств сделалась двенадцатизначной. Я стал мультимиллиардером.

— Я вверяю заботу об OASISe тебе, Парсифаль, — промолвил Холлидэй. — Твой аватар бессмертен и всемогущ. Ты можешь творить здесь все, что захочешь, достаточно просто пожелать. Неплохо, а? — Он придвинулся ко мне и понизил голос: — Уважь меня, используй свою власть только во благо. Хорошо?

— Хорошо, — еле слышно ответил я.

Холлидэй улыбнулся и обвел рукой кабинет.

— Теперь ты хозяин замка, и только ты можешь войти в этот кабинет. Я специально заложил это в программу, чтобы никто, кроме тебя, не нашел одну вещь...

Он подошел к висящей на стене книжной полке и потянул за корешок одну из книг. Раздался щелчок, и полка отъехала в сторону, обнажив квадратную металлическую пластину. В ее центре располагалась карикатурно большая красная кнопка с короткой надписью «Выкл.».

— Я называю ее Большой Красной Кнопкой, — сообщил Холлидэй. — Если нажмешь, то вырубишь весь OASIS и запустишь червя, который сотрет все данные на серверах Джи-эс-эс, включая исходный код OASISa. Эта кнопка уничтожит OASIS навсегда. — Он ухмыльнулся. — Так что не тыкай в нее, если не уверен, что это единственно правильное решение. В общем, — закончил он со странной улыбкой, — я верю, что ты поступишь правильно.

Холлидэй вернул полку на место, а потом напугал меня, неожиданно приобняв за плечи.

— Слушай, — заговорил он доверительным тоном. — Хочу дать тебе одно напутствие на прощание. Сам я до этого вовремя не додумался, а потом уже поздно стало. — Он подвел меня к окну и широким жестом указал на простирающийся вокруг пейзаж. — Я создал OASIS, потому что в реальном мире нигде не чувствовал себя дома. Я не знал, как общаться с людьми. Я всю жизнь прожил в страхе — до тех самых пор, пока не почувствовал, что она уже на исходе. Тогда-то я и понял, что, как бы ни был страшен реальный мир, это единственное место, где можно найти истинное счастье. Потому что он — реальный. Понимаешь меня?

— Да, наверное, понимаю.

— Вот и славно. — Холлидэй подмигнул мне. — Не повторяй мою ошибку. Не прячься здесь вечно.

Он улыбнулся и отступил на несколько шагов.

— Ну вот вроде бы и все. Пора мне отчаливать.

И он начал потихоньку растворяться в воздухе, улыбаясь и махая мне рукой.

— Удачи тебе, Парсифаль. Спасибо, что играл в мою игру.

И с этими словами он исчез совсем.

— Ребят? Вы меня слышите? — спросил я в пустоту.

И услышал восторженный голос Эйча:

— Слышим! А ты нас?

— Теперь слышу. Куда вы исчезли?

— Система отрубила нам возможность говорить с тобой, как только ты вошел в кабинет Холлидэя.

— К счастью, помощь тебе и не потребовалась, — заметил

Сёто. — Молодчина, друг.

— Поздравляю, Уэйд, — сказала АртЗмида, и это прозвучало вполне искренне.

— Спасибо. Но без вас у меня бы ничего не вышло.

— Это точно, — согласилась она. — Упомяни об этом в интервью. Ог говорит, что сюда скоро явятся несколько сотен репортеров.

Я покосился на книжную полку, за которой скрывалась Большая Красная Кнопка.

— А вы слышали все, что Холлидей говорил мне, прежде чем исчезнуть?

— Не знаю, — ответила АртЗмида. — Трансляция прекратилась сразу после того, как он попросил тебя использовать свою власть во благо. Потом что-то было?

— Ничего особенного. После расскажу.

— Чувак! — воскликнул Эйч. — Посмотри на Доску почета!

Так я и сделал. Таблица результатов исчезла. Вместо нее на странице появилось изображение моего аватара в черной мантии Анорака и с серебряным яйцом в руках, сопровождаемое надписью: «ПАРСИФАЛЬ ПОБЕДИЛ!»

— А «шестерки» куда делись? — спросил я. — Те, что вошли во врата?

— Не знаю, — ответил Эйч. — Мы перестали их видеть, когда Доска почета изменилась.

— Может, их аватары погибли, — предположил Сёто. — Или...

— Или их просто выбросило из врат, — сказал я.

Я раскрыл карту Хтонии. Теперь я мог телепортироваться в любую точку OASISa, просто выбрав ее на карте. Увеличив изображение замка Анорака, я ткнул пальцем в место у самых ворот и в мгновение ока перенесся туда.

Моя догадка была верна. Когда я прошел Третьи врата, восемнадцать «шестерок», еще находившихся внутри, выбросило наружу и вон из замка. Все они стояли под стенами с обескураженным видом, когда перед ними вдруг нарисовался я — в пафосном новом прикиде.

Несколько секунд они молча таращились на меня, а потом выхватили мечи и пушки, готовясь атаковать. Все они выглядели одинаково, так что я не знал, который из них Сорренто. Но в тот момент мне уже было наплевать.

В своем новом интерфейсе суперпользователя я сделал рукой широкий жест, выбирая сразу всех «шестерок» на дисплее. Контуры их аватаров сделались красными. Я ткнул пальцем в пиктограмму с черепом и скрещенными костями, и восемнадцать

«шестерок» упали замертво. Их тела медленно растворились в воздухе, оставив за собой кучки оружия и всяких предметов.

— Охренеть! — выпалил Сёто у меня над ухом. — Как ты это сделал?

— Ну, ты слышал Холлидэя, — ответил ему Эйч. — Парсифаль теперь бессмертный и всемогущий.

— Не соврал Анорак, — сказал я.

— Он говорил, ты можешь пожелать что угодно. С чего начнешь? — спросил Эйч.

Пораскинув мозгами, я ткнул в новую пиктограмму «Распоряжения» и произнес:

— Пусть аватары Эйча, Артемиды и Сёто воскреснут.

На дисплей выскочило диалоговое окно, запрашивающее точное написание имен. Потом система уточнила, проводить ли восстановление предметов, утраченных названными аватарами. Я ткнул в кнопку «Да». В центре дисплея появилось сообщение:

ВОСКРЕШЕНИЕ ЗАВЕРШЕНО. АВАТАРЫ ВОССТАНОВЛЕНЫ.

— Попробуйте войти под своими аккаунтами, — сказал я.

— Мы уже! — крикнул Эйч.

Вскоре рядом со мной материализовался аватар Сёто, на том самом месте, где погиб несколько часов назад. Он подбежал ко мне, улыбаясь от уха до уха.

— Аригато, Парсифаль-сан!

Он низко поклонился. Я ответил ему церемонным поклоном, а потом сгреб в охапку.

— С возвращением!

Из ворот замка выбежал Эйч.

— Как новенький! — воскликнул он. — Спасибо, друг!

— De nada. — Я смотрел на распахнутые ворота. — А Артемида где? Она тоже должна была там появиться...

— Она не стала заходить в OASIS, — пояснил Эйч. — Сказала, хочет выйти на воздух, проветриться.

— Вы ее видели? Как... — Я запнулся. — Как она выглядит?

Оба только улыбнулись в ответ. Потом Эйч положил руку мне на плечо.

— Она просила передать, что ждет тебя в саду. Приходи, когда будешь готов с ней встретиться.

Я кивнул и уже собрался нажать на кнопку выхода из симуляции, но тут Эйч вскинул руку.

— Подожди! Сначала ты должен кое-что увидеть. — Он открыл передо мной окно с каким-то видеороликом. — Вот это сейчас на всех новостных каналах. Федералы задержали Сорренто для допроса. Ворвались прямо к ним в офис, вытащили мерзавца из кресла и поволокли, как был, в тактильном костюме.

Он включил ролик. Картинка прыгала и дрожала — съемка велась ручной камерой. Агенты ФБР вели Сорренто через вестибюль головного офиса IOI. За ним тенью следовал седой тип в костюме — судя по всему, адвокат. Вид у Сорренто был ничуть не испуганный, а скорее сильно раздраженный, как будто произошло всего лишь маленькое недоразумение. Заголовок ролика гласил: «Один из руководителей IOI обвиняется в убийстве».

— Во всех новостях сегодня выложили твою запись разговора с Сорренто, — сказал Эйч, приостановив ролик. — Всех очень заинтересовала часть, где он угрожает убить тебя, а потом взрывает трейлер.

Он снова запустил ролик. Сорренто тащили через вестибюль, забитый журналистами, которые толкались локтями и выкрикивали вопросы. Репортер, снимавший ролик, бросился вперед, сунул камеру прямо Сорренто в физиономию и выпалил: «Вы лично отдали приказ убить Уэйда Уоттса? Что вы чувствуете по поводу своего поражения?»

Сорренто ничего не ответил, только улыбался. Потом его заслонил собой адвокат и обратился к толпе журналистов: «Обвинения, выдвинутые против моего клиента, абсурдны. Видеоролик определенно сфабрикован. Других комментариев пока не будет».

Сорренто продолжал улыбаться, пока его под руки выводили из здания.

— Наверняка выйдет сухим из воды, — мрачно заметил я. — Корпорация может позволить себе нанять лучших адвокатов в мире.

— Это правда, — ответил Эйч и расплылся в фирменной чеширской улыбке. — Но и мы тоже.

0039

Когда я вышел из отсека с системой погружения, меня уже встречал Ог.

— Молодец, Уэйд! — воскликнул он, стискивая меня в объятиях.

— Спасибо, — пробормотал я.

Я все еще был ошарашен и с трудом держался на ногах.

— Тут приехали некоторые шишки из Джи-эс-эс. И все адвокаты Джима. Ждут вас наверху: как вы и сам понимаете, рвутся побеседовать.

— Прямо сейчас?

— Конечно, нет! — Ог расхохотался. — Не забывайте, они теперь работают на вас. Так что пусть ждут, сколько вам заблагорассудится! — Он наклонился ко мне и доверительно сообщил: — Мой адвокат тоже здесь. Хороший парень, настоящий питбуль. Он позаботится, чтобы обошлось без недоразумений.

— Спасибо, Ог! Я ваш вечный должник!

— Чепуха! — отмахнулся он. — Это мне нужно благодарить вас. Я сто лет так не веселился! Вы молодчина, юноша!

Я неуверенно огляделся. Эйч и Сёто еще сидели в своих отсеках. У них полным ходом шли импровизированные пресс-конференции по сети. Но отсек АртЗмиды был пуст. Я посмотрел на Ога.

— Не знаете, где Артемида?

Ог расплылся в улыбке и указал мне на лестницу.

— Отсюда наверх и дальше первая же дверь. Она сказала, что будет ждать вас, Уэйд, в центре моего садового лабиринта. Не волнуйтесь, он очень простой. Вы быстро ее найдете.

Я вышел наружу и сощурился от яркого света. Было тепло, и солнце уже поднялось высоко на безоблачном небосводе.

Чудесный день.

Садовый лабиринт занимал несколько акров земли за особняком. Вход был стилизован под фасад замка. Я прошел в открытые ворота. Стены, представлявшие собой живую изгородь, достигали в высоту метров трех, так что я не мог заглянуть за них, даже если бы встал на одну из многочисленных скамеечек, разбросанных по коридорам.

Некоторое время я бродил кругами в замешательстве, но потом понял, что садовый лабиринт Ога — это точная копия лабиринта из игры Adventure. После этого путь до центра занял у меня всего несколько минут. Там, на большом открытом

пространстве, был фонтан с тремя скульптурами похожих на уток драконов из Adventure. Вместо огня они изрыгали потоки воды.

А потом я увидел ее.

Она сидела на каменной скамейке спиной ко мне и смотрела на фонтан, нервно переплетая пальцы лежащих на коленях рук. Голова ее была чуть наклонена, и длинные черные волосы ниспадали на правое плечо.

Я боялся подойти ближе. Собрав волю в кулак, я сказал:

— Привет.

Она подняла голову, но не обернулась.

— Привет, — услышал я.

Ее голос. Голос АртЗмиды. Голос, который я слушал много часов. Он придал мне смелости, и я шагнул вперед.

Я обошел фонтан и остановился прямо перед ней. Она отвернула голову, отводя глаза и не глядя на меня.

Но я-то ее видел.

Она ничуть не отличалась от фотографии в досье. Те же рубенсовские формы. Та же бледная кожа с россыпью веснушек. Те же ясные голубые глаза и иссиня-черные волосы. То же прекрасное круглое лицо с багровым родимым пятном. Только, в отличие от той фотографии, она не пыталась спрятать пятно под челкой. Наоборот, подобрала волосы так, чтобы его было лучше видно.

Я молча ждал, но она на меня не смотрела.

— Ты именно такая, какой я тебя представлял. Прекрасная.

— Честно? — тихо спросила она и медленно повернула голову.

Она не спеша рассматривала меня с ног до головы, понемногу поднимая взгляд, пока наши глаза не встретились. Тогда она нервно улыбнулась и проговорила:

— Надо же, ты тоже именно такой, как я представляла. Страшный как задница.

Мы оба захохотали, и атмосфера сразу разрядилась. Потом мы очень долго просто смотрели друг другу в глаза — впервые в жизни, как я вдруг с удивлением понял.

— Кстати, мы ведь не были друг другу представлены. Меня зовут Саманта.

— Привет, Саманта. А я Уэйд.

— Рада наконец-то познакомиться с тобой лично, Уэйд.

Она похлопала ладонью по скамейке рядом с собой, и я сел. После долгого молчания она спросила:

— И что будет теперь?

Я улыбнулся.

— Ну, теперь мы возьмем свое немереное бабло и накормим

всех на планете. Мы же собирались спасать мир?

Она сверкнула зубами.

— А как же огромный межпланетный крейсер с мягкими креслами, запасом видеоигр и чипсов? Мы же собирались рвать отсюда когти?

— Ну, эта идея мне тоже нравится. Если она позволит мне провести всю жизнь с тобой.

Она смущенно улыбнулась.

— Не будем принимать поспешных решений. В конце концов, мы впервые друг друга видим.

— Я в тебя влюблен.

У нее задрожала нижняя губа.

— Ты в этом уверен?

— Конечно, уверен. Так и есть.

Она улыбнулась мне, но из глаз у нее покатились слезы.

— Прости, что тебя оттолкнула. И что исчезла, перестала с тобой общаться. Я просто...

— Ничего. Теперь я понимаю, зачем ты это сделала.

— Правда? — переспросила она с заметным облегчением.

Я кивнул.

— Ты поступила правильно.

— Думаешь?

— Ну мы же победили?

Мы снова улыбнулись друг другу, и я сказал:

— Слушай, можно ведь никуда не торопиться. Узнать друг друга получше. Я отличный парень, честное слово.

Она расхохоталась и утерла слезы, но ничего не ответила.

— Кстати, я говорил, что баснословно богат? Ты, правда, тоже, так что вряд ли на это поведешься...

— Тебе не надо искать, на что я поведусь, Уэйд. Ты мой лучший друг. И мой любимый человек. — Явно сделав над собой усилие, она посмотрела мне в глаза. — Знаешь, я очень по тебе скучала.

Сердце у меня вспыхнуло огнем. Я собрался с духом и взял ее за руку. Так мы и сидели, держась за руки и наслаждаясь странным новым ощущением — настоящего прикосновения.

А потом она потянулась ко мне и поцеловала. И это было именно так, как описывается во всяких стихах и песнях. Просто чудесно, короче. Как будто молнией ударило.

И я вдруг понял, что впервые с тех пор, как себя помню, мне совершенно не хочется выйти в OASIS.

Выражение признательности

Многим моим родным и близким пришлось читать ранние черновики этой книги, и от каждого из них я получил поддержку и бесценные советы. Я всей душой благодарен Эрику Клайну, Сьюзен Сомерс-Уиллет, Крису Биверу, Гарри Ноулзу, Эмбер Бёрд, Ингрид Рихтер, Саре Саттерфилд Уинн, Джеффу Найту, Хилари Томас, Анне Миано, Тони Найту, Николь Кук, Кристин О'Киф Аптович, Джею Смиту, Энди Хауэллу и Крису Фраю.

Я также в долгу перед Ифат Рейз Гендел, Самым Крутым Агентом в Известной Части Вселенной. Всего за несколько месяцев она воплотила мои заветные мечты, которые я лелеял всю жизнь. Спасибо Стефани Абу, Ханне Браун Гордон, Сесилии Кэмпбел-Уэстлинд и всем замечательным людям из Foundry Literary and Media.

Я также благодарен Дэну Фара, моему голливудскому подельнику и соучастнику, а также Дональду Де Лайну, Эндрю Хаасу и Джессу Эрману из Warner Bros. за уверенность, что из этой книги выйдет отличный фильм.

Спасибо невероятно талантливой и дружелюбной команде издательства Crown — Пэтти Берг, Саре Брейфогель, Джейкобу Бронштейну, Дэвиду Дрейку, Джилл Флэксмен, Уэйду Лукасу, Джеки Лебоу, Рэйчел Мэндик, Майе Мавджи, Сету Моррису, Майклу Пэлгону, Тине Польмен, Эннсли Роснер и Молли Стерн. А также моему изумительному редактору Дине Хоак, в свое время обнаружившей тайную комнату в игре Adventure.

Хочу выразить особую благодарность своему гениальному редактору Джулиану Павиа, поверившему в меня задолго до того, как я закончил эту книгу. Его поразительный ум, интуиция и внимание к деталям помогли мне сделать книгу именно такой, какой я мечтал, и самому вырасти как писателю.

И наконец, спасибо всем писателям, режиссерам, актерам, музыкантам, программистам, гикам и геймдизайнерам, чьи работы упомянуты в этой книге. Они сделали этот мир интересней и вдохновили меня на попытку последовать их примеру.

notes

Примечания

1

Документальный кинофильм Абрахама Запрудера длительностью двадцать шесть секунд, в котором запечатлено убийство президента Джона Кеннеди 22 ноября 1963 г. в Далласе. — *Здесь и далее примеч. пер.*

2

Штаб-квартира Супермена в Арктике.

3

Придуманный Альфредом Хичкоком термин, обозначающий предмет, вокруг поисков которого строится сюжет кинофильма.

4

Цитата из фильма «Выходной день Ферриса Бьюлера».

5

Не за что, друг (исп.).

6

Брат и сестра Зен и Джейна, персонажи одноименной серии комиксов.

7

Еженедельное музыкально-юмористическое шоу на американском канале Эн-би-си.

8

Цитата из фильма «Индиана Джонс и храм Судьбы».

9

Фильм Ричарда Доннера о детях из района Гун Докс города Астория в Орегоне, которые ищут пиратские сокровища, чтобы спасти свой район от разрушения.

10

Коктейль из цикла романов Дугласа Адамса «Автостопом по галактике».

11

Героиня сериала «Бак Роджерс в XXV веке», которую играла Эрин Грей.

12

Жена сценариста «Звездного пути», озвучившая бортовой компьютер в сериале и нескольких фильмах этого цикла.

13

Так называют монстров в жанре токусацу.

14

Жанр японского кино о наделенных суперспособностями героях, которые борются против сил зла.

15

Тест, который проходят курсанты академии Звездного флота во вселенной «Звездного пути». В условиях задачи поврежденное гражданское судно «Кобаяси-мару» находится в нейтральной космической зоне враждебной расы клингонов. Перед тестируемым две альтернативы: нарушить нейтралитет, попытавшись спасти пассажиров «Кобаяси-мару» и рискуя спровоцировать клингонов, или бросить гражданское судно на верную гибель, но сохранить хрупкий мир. Выигрышного решения у задачи нет.

16

«“Пепси” бросает вызов» — эксперимент, проведенный компанией «Пепси» в середине 70-х гг. Представители компании предлагали посетителям торговых центров попробовать колу из двух одинаковых стаканов и выбрать напиток, который покажется им вкуснее. По данным эксперимента, американцы чаще выбирали пепси, чем кока-колу.

17

Фантастическая драма-антиутопия, снятая Джорджем Лукасом в 1971 г. Действие происходит в XXV в., люди живут под тотальным контролем компьютеров. Именами им служат буквенно-цифровые комбинации.

18

Персонаж вышедшего в 1985 г. фильма-антиутопии «Бразилия» режиссера Терри Гиллиама.

19

Фраза из фильма «Звездные войны: возвращение джедая».

20

Удачи!

21

Пер. М. Кузмин.